HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 MEI 1995

POWER UNLIMITED

f 5,95 stick 'em up BF 115

CD-I * PC CD-ROM * SEGA * NINTENDO * PLAYSTATION

DOE MEE MET DE GROTE STREET RACER KART-WEDSTRIJD



meer dan 35 nieuwe games getest

CD-ROM
- MORTAL KOMBAT 2
- STREET FIGHTER 2
- DRUG WARS
- PRESUMED GUILTY
- DISCWORLD
- RISE OF THE TRIAD

MEGADRIVE
- STREET RACER
- SPEEDY GONZALES
- ROAD RUNNER
- BC RACERS

SNES
- TOP GEAR 3000
- PAC MAN 2
- TURBO TOONS
- BRANDISH
- FULL THROTTLE RACING

NEO GEO CD
- STREET HOOP
- SAMURAI SHOWDOWN 2

CD-i
- CHAOS CONTROL

ROAD RASH 3

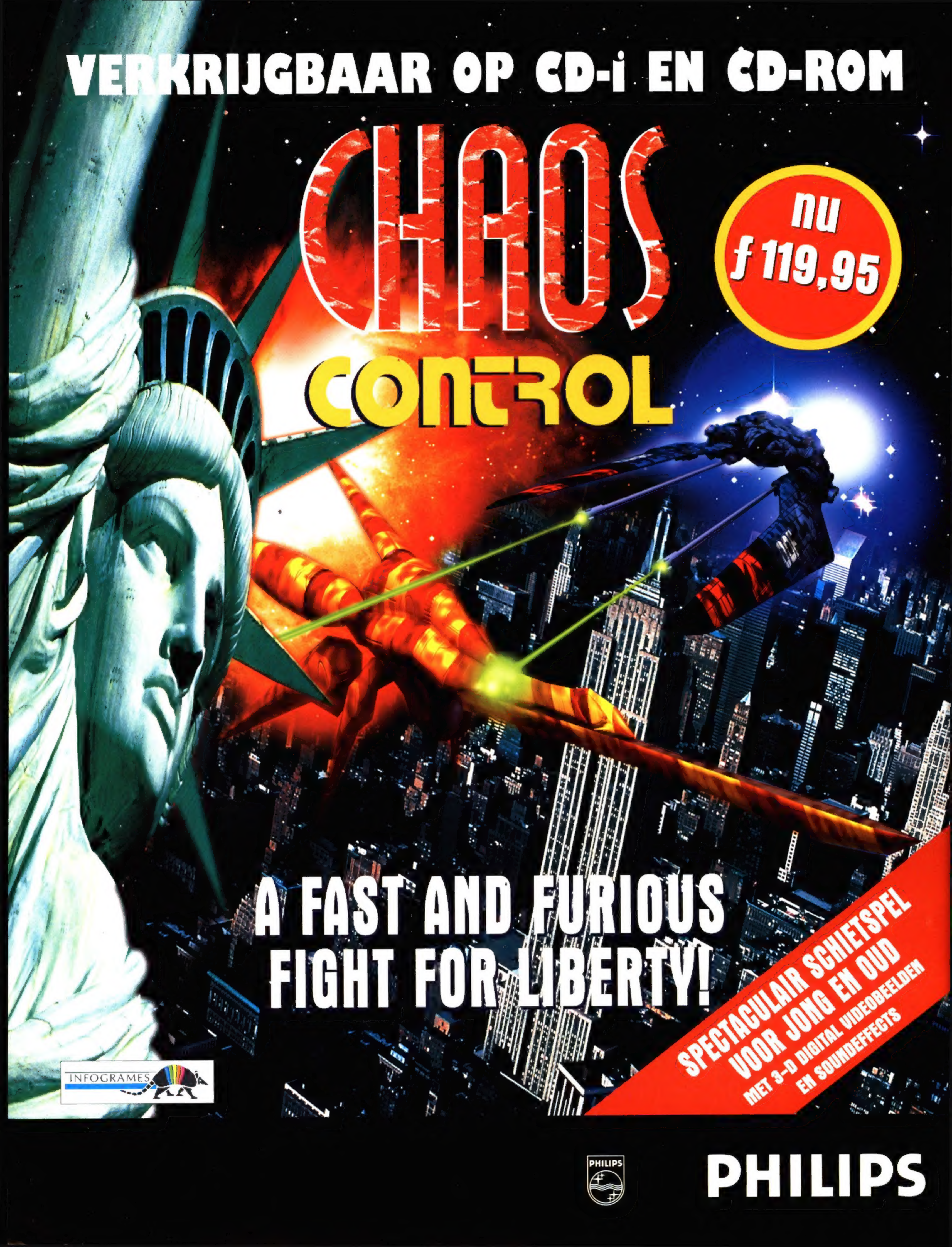


ALONE IN THE DARK 3

Nachtmerrie in Slaughter Gulch

8 710294 246948

AATSTE NIEUWS OVER: PLAYSTATION, MORTAL KOMBAT 3, SATURN


VERKRIJGBAAR OP CD-i EN CD-ROM
CHAOS
CONTROL
nu
f 119,95
A FAST AND FURIOUS
FIGHT FOR LIBERTY!
SPECTACULAIR SCHIETSPEL
VOOR JONG EN OUD
MET 3-D DIGITAL VIDEOBEELDEN
EN SOUNDEFFECTS
INFOGRAMES
PHILIPS
PHILIPS



POWER UNLIMITED

Dit nu

Spellen



STREET RACER 22

Het kon niet uitblijven. Het, volgens de PU lezers, op twee na beste SNES-spel van 1994 is uit op de MegaDrive. En wederom is het genieten geblazen met de acht even vermakelijke als meedogenloze Steet Racers.

WEDSTRIJD 24

'Kruip in de wagen van een Street Racer', dat is het motto van de wedstrijd van deze maand. De acht inzenders die de beste en meest originele antwoorden weten te verzinnen, worden uitgenodigd voor een Street Race in echte karts met als inzet de Street Racer-bokaal 1995.

ROAD RASH 3 26

Road Rash 3 is een echte killer. Pak je vechtstokjes, breekijzer en traangas want met snelheid en stuurmanskunst alleen red je het niet!

SAMURAI SHODOWN 2 31

Michael bekeek of zijn favoriete one-on-one hak en breek'm up ook op de fonkelnieuwe Neo Geo CD uit de verf komt. Z'n conclusie: een droom voor elke vingervechter!

TOPGEAR 3000 32

In TopGear 3000 rijd je illegale races in de 30e eeuw. Een beetje onzinnig verhaal maar dat zal de echte snelheidsduivels worst wezen want de vele mogelijkheden, enorme snelheden en de perfecte besturing maken dit spel een waardige opvolger van TopGear 2.

ROAD RUNNER 40

In Road Runner Desert Demolition heb je de mogelijkheid om ook als Coyote te spelen. Deze Kapitein Kluns delft normaal gesproken altijd het onderspit in zijn pogingen Road Runner te verschalken. Misschien dat het Bjørn wel lukt om deze ultieme underdog te laten zegevieren.



DRUGWARS 46

Als ze oorlog willen, kunnen ze oorlog krijgen! Een heftig spel in arcade-stijl met prachtige full-motion video. Het draait allemaal om de cocaïne handel en dat staat per definitie garant voor ruige aktie.



CHAOS CONTROL 58

Verbluffende graphics, perfecte stereo en een spannend verhaal zorgen ervoor dat we de CD-i als spelcomputer steeds serieuzer moeten gaan nemen.

EN VERDER...

Yo! Post, de Power top 10, Power Sales, Eeuwig Leven enz. enz.

YO!



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Hulplijn?

Ik heb het een en ander over de Nintendo-servicelijn te melden. Een poosje geleden belde ik Nintendo omdat ik een vraag had. Iemand van de hulplijn antwoordde: "Die code bestaat helemaal niet." Toen zei hij: "Jij leest zeker Power Unlimited? In Power Unlimited worden de meeste dingen verzonnen of overdreven."
Ik was woedend! Alsof het Club Nintendo-blad van die interessante informatie bevat... Ik heb kort geleden een abonnement op Power Unlimited genomen en het bevalt mij prima!
Leon van Rees, Rotterdam.

■ *Nu zijn wij ook woedend! Verzinnen of overdrijven? Hoe komen ze erbij! Het is maar goed dat wij alle brieven met klachten over Nintendo's servicelijn niet afdrukken, daar kunnen we zelfs een speciale editie mee vullen. Overdreven?*

Ombouwen

Ik kom regelmatig advertenties tegen over het ombouwen van de SNES. Twintig procent meer beeld en snelheid en dat voor maar tachtig piek! Ik heb gelijk de folder aangevraagd, maar die is niet informatief genoeg. Daarom deze brief, want misschien kunnen jullie mij advies geven?
Anwar Ajanalayti, Dordrecht.

■ *Pas op, Anwar. SNES consoles zijn niet gemaakt om open te schroeven (daarvoor bestaan er Personal Computers). Twintig procent meer power klinkt mooi, maar als straks de Ultra 64 het levenslicht ziet, dan lach je om die twintig procent! Dan komt tweeduizend procent dichter in de buurt. Kortom, neem geen al te grote risico's voor die tachtig piek.*

Killer love

Ik heb een MegaDrive en ik zit met een brandende vraag. In een speelhal zag ik laatst het spel Killer Instinct van Midway en ik ben er helemaal verliefd op geworden. Ik kan niet wachten tot het spel uitkomt, dus jullie voelen 'm al komen; wanneer verschijnt Killer Instinct voor de MegaDrive?
Andreas Dorn, Capelle a/d Ijssel.

■ *Het antwoord is: Nooit! Killer Instinct is speciaal ontworpen voor Nintendo's Ultra 64-project. Sterker nog, in de speelhallen draait K.I. al daadwerkelijk op U64-hardware. Dus je begrijpt dat een dergelijk pioniersspel weinig kans maakt op verkoop aan de concurrent. Bovendien mogen we toch wel hopen dat de Ultra 64-specs veruit superieur zijn in vergelijking met de MegaDrive. Zo hoeven we Daytona USA Saturn dus ook niet op de SNES te verwachten.*

Net de Twilight Zone

Voordat jullie, onwetenden, gewoon een andere brief gaan lezen omdat deze te lang is en omdat jullie hersentjes dit misschien niet aankunnen, wil ik jullie waarschuwen. Dit verhaal is geen fictie, het is de waarheid. Misschien niet hier, niet vandaag, niet in deze dimensie, maar het is zeker en vast realiteit in....De Gaming Zone!
Er was eens een jongen, laten we hem voor het gemak Kees noemen, die met z'n vakantiebaantje wat geld had verdiend en dus een spelcomputer wou kopen. Even de Power Unlimited nagekeken; hij vond de SNES wel interessant. Dus trok hij naar een vriend van hem, Klojo, die zo'n beetje alles bezat dat met computers te maken heeft en het verkocht tegen hele lage prijzen. Hij had ook nog een SNESje staan. Klojo opende de doos en haalde er een grijze bak met paarse knoppen uit en keek 'm uitdagend aan. "Ehmm, is dat een Super Nintendo? Ziet er wel raar uit", aarzelde Kees. "Ja-ha, maar dit is een Amerikaanse SNES. Weet je wat daar zo bijzonder aan is?" Kees: "Hij ruikt naar hamburgers?" "Met een Europese SNES kun je alleen Europese games spelen, maar met dit beestje kun je Amerikaanse èn Europese games spelen. Is dat gaaf of is dat gaaf?" Kees: "Cool, verkocht!"
Het eerste spel dat Kees kocht was Street Fighter 2 Turbo, Europese versie. Het ging al meteen de mist in. Hij terug naar Klojo. Kees: "Mijn Street Fighter slaat op tilt!" "Hoezo? Laat es effe zien." Klojo keurde aandachtig de cartridge en merkte op dat het een Europese versie was. "Ja natuurlijk gaat dat niet. Je moet een converter kopen, kluns!" Na vijf minuten en 75 gulden probeerde Kees de converter uit: "Wow, cool, hadoken, hadoken..."
Een jaar later kocht hij de ultieme 'sla-ze-rot' Super Street Fighter 2. Hij zwierde de cartridge in het gleufje en.... Huh, 'this game is not designed for use with your Super Nintendo Entert...' "wat de fok is dis sjit?" Inderdaad, Kees was het slachtoffer van de nieuwe beveiliging op de SNES-games. Nintendofreaks, Beware! Het zou jullie ook kunnen overkomen. Zou er echt niets anders opzitten voor Kees; zal hij een nieuwe Euro-SNES moeten kopen? Is er geen veilige thuishaven meer voor de trouwe SNES-fans? U las....De Gaming Zone!
Florius Rugrat.

■ *Mogen wij jouw script verfilmen?*

Race beloften

Ed vertelde dat er in iedere Power Unlimited voortaan vier racespellen zouden staan. Daar merk ik dan heel weinig van. Jammer. Ik kijk naar iedere Formule 1 Grand Prix. Jos Verstap-

Staatsgevaarlijk

Loop ik laatst door een speelgoedzaak, zag ik daar een stuk of tien nieuwe Game Boy-titels en twee nieuwe NES-spellen. Ik dacht: nu zullen er wel weer een paar (p)reviews in de volgende Power Unlimited staan. Sla ik de PU van maart open, kreeg ik bijna een hartaanval. Wat? Niets over de NES en Game Boy! Een halve inhoud over de SNES, waarvan meer dan de helft nog minder dan een 7,5 kreeg. Kijk ik verder of er toch nog iets interessants in staat, springt opeens ene Geert uit Hulst in het oog. Geert, iedereen spreekt toch Ryu en E. Honda uit zoals hij wil? Blader ik verder, zie ik die klote Power Top-10 waar niemand wat van snapt. Blader ik door naar de column. Toen ik die las, werd me alles zwart voor de ogen en toen ik wakker werd (in m'n bed) smeet ik de PU door het raam. Het woord 'staatsgevaarlijk' (op de voorkant) danste me nog voor de ogen. Deze Power Unlimited was inderdaad staatsgevaarlijk voor de gezondheid van een gamefreak. Wat doen jullie mij aan? Als het volgende nummer niet beter is, stuur ik Marco Borsato op jullie af.
Jeroen van Londersele, Liedekerke, België.

■ *Zeker een nare jeugd gehad. Of mag je van je moeder niet naar Telekids kijken? Ach gut, stakker. En Marco Borsato op ons afsturen... Toe maar, we worden al bang. Lees dan geen Power Unlimited als het je niet bevalt. Sukkel!*

pen vind ik de beste en ik ben van plan zijn opvolger te worden. Mijn vader en ik gaan in ieder geval een 215 CC kart kopen.
Adriaan Sillem, Rotterdam.

■ *Vier racespellen?!? VIER racespellen per nummer? Ha, Fast Ed mag dan sneller dan het geluid gaan, maar overdrijven kan-ie ook. Alhoewel...In deze Power Unlimited reviewen we Street Racer (MegaDrive), BC Racers, Micro Machines 2, Sonic Drift Racing, Road Rash 3, Top Gear 3000, Wacky Wheels en Full Throttle Racing. Dat zijn toch maar mooi 1, 2, 3, 4, oeps, 5, ai, 6, slik, 7, huh, 8 racespellen. We zijn trouwens zeer vereerd dat we een brief van de nieuwe Jos Verstappen hebben ontvangen. Denk je aan ons (kaartjes, aub) wanneer je je eerste Grand Prix rijdt?*

Vraag van de maand

Is jullie Kees de Kees van Villa 65?
Raymond Stuger, Sliedrecht.

■ *Ja, goed hè?*

Beam me up

Ik heb iets te zeggen over jullie Star Trek wedstrijd in het maartnummer. Ik woon in België en jullie in Nederland. Bij jullie kwam de nieuwe Star Trek film uit op 2 maart, bij ons echter niet. Ik weet zelfs niet of hij hier wel uitkomt. Ik ben een fervent Star Trek-fan (Trekkie dus, doe de groeten aan Ben) en ik sprong bijna een gat in de lucht van de hoofdprijs en de andere prijzen in de Star Trek-wedstrijd. In vind het totaal onaanvaardbaar dat jullie ons Belgen flink in de kou zetten. Check voortaan even of zo'n film ook in België uitkomt, comprendo? Laat dit niet meer gebeuren.
Bram van Dun, Vosselaar, België.

■ *Comprendo!*

YO! KUNST



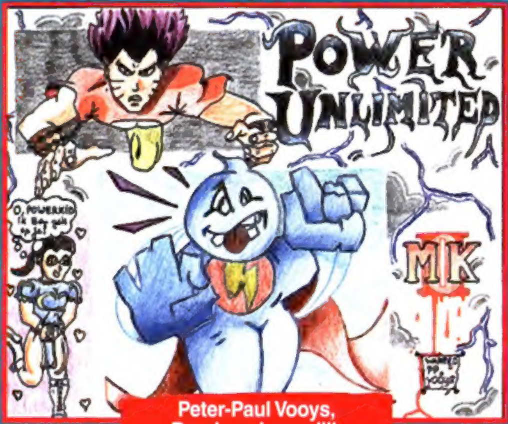
Peter Dekker, Wenvershoof



Anoniem, Putte (België)



Woei-Sang Tang, Geldrop



Peter-Paul Vooys, Broek op langedijk



Frans Bijkerk, Maastricht

YO! POST



Syndishit

Wat is dat voor een flutbeoordeling van Radical Rex? De graphics krijgen een gulle 3,0 van Michael. Fok man, zo'n flutspel als Syndicate krijgt met z'n shit-graphics al een 8,2. Niet dat ze echt tof zijn, maar de graphics van Rex zijn wel wat beter dan die van Syndishit. En de originaliteit? Een 1,0? De speelbaarheid een 3? Kom op Michael, zo erg kan het niet zijn! Ik snap Michael wel, Bjørn schreef ooit een shit-recensie (iedereen weet welke ik bedoel) en werd later de populairste PU-redacteur.

Jan Geerling, Hijken

■ *Je dacht dat Micheal wreed was? Lees deze PU maar eens goed na, want Bjørn is weer ouderwets op dreef. We zien jouw brief met spanning tegemoet.*

CD-ROM shit

Zo af en toe krijg ik wel eens neigingen om de PU aan flarden te scheuren en ergens onder in de prullenbak te stoppen, zodat ik 'm nooit meer terug zie. Waarom? Simpel! Ik walg van die shit PC CD-ROM spellen in jullie blad. Er worden soms zoveel van die CD-ROM spellen beschreven, dat het net een PC-blad lijkt. En PC-bladen zijn er al genoeg. Conclusie: Opgesodemieterd met die CD-ROM shit. Ik word liever op de hoogte gehouden van de ontwikkelingen bij Nintendo, Sega, Neo Geo en Sony.

Mike van Gaans, Roosendaal.

■ *Je moest eens weten wat wij wel eens aan flarden willen scheuren. Het komt uit Roosendaal en het is geen fanmail.*

CD-ROM hit

Wanneer komt Mortal Kombat 2 op CD-ROM nu uit. Ik kan bijna niet meer wachten.

Michel van Duinen, Twello.

■ *Jouw smeekbeden zijn verhoord. Kees doet in deze Power Unlimited alles over de CD-ROM versie uit de doeken en trakteert je bovendien op een voorproefje van Mortal Kombat III.*

Adam kom terug!

Ik vind het zwaar klote dat Adam jullie blad heeft verlaten. In het februarinummer las ik dat jullie een nieuwe Adam zoeken. Nou, hier is-ie! Ik voldoe aan alle eisen en ik ben gekker dan Ren & Stimpy bij elkaar.

Martijn van Koolwijk, Arnhem.

■ *Ja Martijn, we missen hem allemaal. Adam is onvervangbaar dus naar een nieuwe Adam hoeven we niet te zoeken. Wel is de redactie kort geleden uitgebreid met twee nieuwe gezichten; Andreas en Bas. In de jury en column stellen zij zichzelf even voor.*

Maand, na maand, na maand

Ik wil jullie even mededelen dat het spel Sonic & Knuckles + Sonic 1 meer dan 1,3 miljoen levels heeft en ik ga jullie het harde bewijs hiervan geven! Ik ben zelf namelijk al bij level 96.122.461 (zelfs al verder). Dit zou er op kunnen duiden dat het spel waarschijnlijk 100 miljoen levels heeft. Dan zou je de volgende berekening kunnen maken met de volgende gegevens: 1 level + alle ringen = een perfect game en dan sla je 10 levels over. Je doet gemiddeld 2,5 minuten om een level te halen (soms wat langer). Dus stel dat je zou spelen tot level 100 miljoen met alleen maar perfects: 100.000.000 : 10 = 10.000.000 x 2,5 min. = 25.000.000 : 60 min. = 416.666,67 : 24 uur = 17.361,1 : 365 dagen = 47,6 jaar (24 uur per dag). Niemand kan 47,5 jaar lang 24 uur per dag opblijven, dus nemen we aan dat iemand 12 uur van de dag slaapt en eet en dus 12 uur kan spelen. Dat is dan 47,6 jaar x 2 = 95,2 jaar. Speel je zonder perfects, dan is dat 95,2 x 10 = 952 jaar??!! Aangezien je niets steeds perfect-games kunt halen, nemen we maar het gemiddelde ervan: 95,2 + 952 = 1047,2 : 2 = 523,6 jaar. Dit betekent dus als je 12 uur van de dag, elke dag, 2,5 minuten doet om een level te halen, gemiddeld de helft daarvan perfects haalt, je er 523,6 jaar over doet om level 100.000.000 te halen! Het bewijs: code 2991 6409 7861. Ik hoop dat jullie overtuigd zijn.

Frans Bijkerk, Maastricht.

■ *Kijk, dat is nou informatie waar we iets aan hebben!*



Hans Dekker, Bleiswijk



Chi-young So, Driebergen

UITSLAG STAR TREK WEDSTRIJD

Hier volgen de winnaars van de Star Trek Generations prijsvraag uit het aprilnummer van Power Unlimited.

De Star Trek-jacks gaan naar: Imro Nieland uit Den Haag en Filip Hellemans uit Kluizen, België.

Winnaars van het Star Trek t-shirt zijn: Eric Sterken, H.G. Reuvers, Gabrielle Warnars, P. Giessen, Tycho Schenkeveld, Michiel Wielaard, Joesi Felet, Patrick Bisselink, Robert Millenaar, William van Haaftern, R.F. Henraat, Alexander Rietkerk, Jonne Ziengs, Fam. van Manen en Stephan v.d. Heijden.

De pins zijn inmiddels verstuurd naar: A. Taverne-Baranyi, R.Meijerman, E. Werkman, Arjan van Rees, Barry van Ruyven, Dennis Dijkstra, Arnoud Baltissen, Tom Driessen, Geert Premer, Andre Ouwehand, F. Roovers, Bram Nijmeijer, Danny Wels, Lisette van der Zee, Corne van Zandvoort, Rolf van Etten, Milan Tjioe, Wendy van Veeren, Bram Alkemade, S. Simonis, Lotte Hoek, S. v.d. Ben, A. Grasveld, Jos Gerrits en M. Hazekamp.

SEGA gaat het voorjaar in met een nieuwe hit:



SEGA

GAME GEAR fun

De set bestaat uit de enige echte kleuren-portable van SEGA; de GAME GEAR, met een flink pakket extra's.
Wat dacht je van een AC adapter, 2 spellen (het populaire puzzelspel Columns en het Sonic spel). Dit geheel kun je lekker makkelijk meenemen in de 'Gear Bag', een handige heuptas. Dit alles verpakt in een makkelijk te herkennen fleurige Fun Pack.

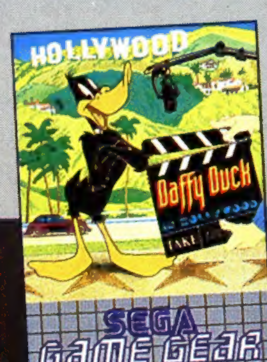
TOP 5 GAME GEAR



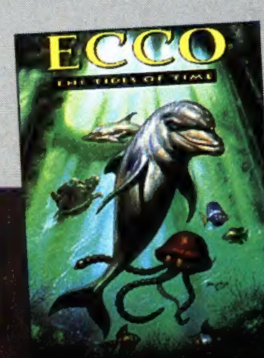
MICKEY MOUSE 3
Legend of illusion



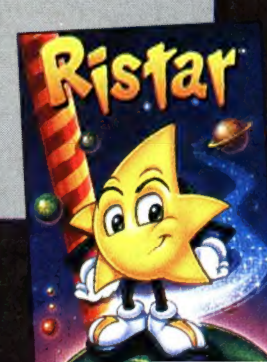
LION KING



DAFFY DUCK
In Hollywood



ECCO 2: The
Tides of Time



RISTAR

"Beat us if you can"

BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

KEES
Man van de beat'm ups en andere games voor het hele gezin.
SPEL VAN DE MAAND:
Samurai Shodown 2 (Neo Geo)

MICHAEL
Grote bek, klein hartje en een zwak voor Manga-, sport- en (sinds kort) PC-spellen.
SPEL VAN DE MAAND:
Samurai Shodown 2 (Neo Geo)

BEN
Mister CD-ROM van Power Unlimited, tevens nachtburgermeester van Cyber-city.
SPEL VAN DE MAAND:
Rise Of The Triad (PC)

LAURA
Laura kiest voor het avontuur in de adventure en coördineert de tips & trucs in Eeuwig Leven.
SPEL VAN DE MAAND:
Alone In The Dark 3 (PC)

DAVID
Mac-fan, Internet-goeroe en gerespecteerd hardware-kenner.
SPEL VAN DE MAAND:
Brandish (SNES)

THOMAS
Snel, allround en overal voor inzetbaar.
SPEL VAN DE MAAND:
Top Gear 3000 (SNES)

BJØRN
Mega Man X-adept, Super Bomberman-fanaat, CD-i-kenner maar bovenal veelzijdig.
SPEL VAN DE MAAND:
Chaos Control (CD-i)

BAS
Nieuw, Trekkie en tatoo-specialist. Wat wil je nog meer?
SPEL VAN DE MAAND:
Wacky Wheels (PC)

ANDREAS
Ook nieuw en schroomt nu al geen keiharde beoordelingen. Right on!
SPEL VAN DE MAAND:
Beslist niet Tiny Toons (SNES)

ED
Eindredacteur en jonge vader, maar eigenlijk is Fast Ed F1-coureur in hart en nieren.
SPEL VAN DE MAAND:
Street Racer (MegaDrive)

eigenwijs?

Weet je het beter dan de pro's van Power Unlimited? Kom maar op! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en spelrecensies naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

In Power Unlimited hebben jullie tot nu toe iedere maand uitvoerig kunnen lezen over het wel en wee van de PU-redactie. Roddel en achterklap, geruchten en harde feiten; de meest intieme details kwamen aan bod, niemand van het testteam werd overgeslagen. Kortom, de trouwe PU-lezers kennen de redactie inmiddels van binnen en buiten. Maar niemand weet eigenlijk hoe de leden van PU's jury over zichzelf denken! Wie zijn die mannen en vrouw die maandelijks de harde cijfers uitdelen? Zijn ze geniaal of gewoon echt gek? Met ingang van dit nummer laten we ze in 'Bekentenissen' zelf aan het woord. Ondertussen gaan wij op zoek naar een goede psychiater. De aftrap komt van Bjørn. Lees zijn bekentenissen en huiver.

DE BEKENTENISSEN VAN:





ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Ken ik jou niet ergens van?'

VERUIT, MET VOORSPRONG EN ABSOLUUT HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
Super Bomberman (SNES)

MIJN IDEALE VAKANTIEBESTEMMING:
New York & San Francisco

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
Roken, Thomas afleiden

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
Murrays, Ray Ban Wayfarers, vaak op vakantie!

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
Inge

VERUIT, MET VOORSPRONG EN ABSOLUUT HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
Pac-Man 2 en voetballen

FAVORIET DRANKJE TIJDENS HET SPELEN:
Cola met iets erin

M'N MOEDER ZEI ALTIJD:
Als je wilt, kan je alles

MARCO BORSATO:
Wie is dat? Ik kijk nooit naar GTST

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
Doughnuts

GROOTSTE AMBITIE:
Hollywood-films regisseren, of anders president directeur van de VNU worden

FAMOUS LAST WORDS:
"I ate what?"

POWER UNLIMITED PRESENTEERT: DE POWER top-10

In de Power Top-10 vind je drie lijstjes; eentje voor Nintendo (SNES en Game Boy), Sega (MegaDrive, 32X en Game Gear) en PC (diskettes en CD-ROM). De posities van de games hebben altijd betrekking op de verkoopcijfers; de nummer 1 in de Nintendo-lijst is dus het best verkochte Nintendo-spel van die bepaalde periode.

De getallen tussen haakjes slaan op de positie in de vorige Power Unlimited. Omdat we voor het maken van Power Unlimited ongeveer een maand nodig hebben, geven we je dus de scores van de vorige maand. Met andere woorden, deze mei-PU verschijnt in april, dus volgen hier de lijstjes van maart.

NINTENDO POWER top-10



1. (-) International Superstar Soccer (SNES)
2. (1) Donkey Kong Country (SNES)
3. (-) Asterix (Game Boy)
4. (2) Kirby's Dreamland (Game Boy)
5. (3) Donkey Kong (Game Boy)
6. (6) Super Marioland (Game Boy)
7. (7) Smurfen (Game Boy)
8. (-) NBA Life '95 (SNES
9. (4) The Lion King (SNES)
10. (-) Goof Troop (SNES)

SEGA POWER top-10



1. (-) Fifa Soccer 2 (MegaDrive)
2. (1) The Lion King (MegaDrive)
3. (2) Mickey Mania (MegaDrive)
4. (4) Super Street Fighter 2 (MegaDrive)
5. (-) Psycho Pinball (MegaDrive)
6. (-) NHL '95 (MegaDrive)
7. (-) NBA JAM T.E. (MegaDrive)
8. (7) Sonic Triple Trouble (Game Gear)
9. (8) Ecco (MegaDrive)
10. (10) Virtua Racing Deluxe (32X)

PC POWER top-10



1. (-) Dark Forces
2. (2) King's Quest VII
3. (-) Monty Python Complete Waste Of Time
4. (3) Myst
5. (4) Wing Commander 3
6. (1) Under A Killing Moon
7. (6) The 7th Guest (OEM)
8. (5) US Navy Fighters
9. (-) Armored Fist
10. (-) Heretic

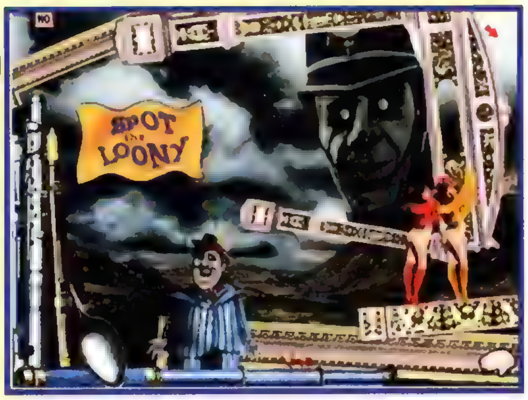
De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met COMPUTERCOLLECTIEF

VROOM & DREESMANN HOMESOFT Dixons

NIEUW!

MONTY PYTHON'S

Complete waste of time



Monty Python zorgt voor complete verwarring.

Wie in de jaren zeventig hield van absurde humor keek iedere week naar de BBC of de VPRO om te genieten van Monty Python's Flying Circus. Deze programma's bestonden uit een aaneenschakeling van de meest waanzinnige sketches en animatiefilmpjes. Verantwoordelijk voor deze bizarre verzameling grappen waren Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones en Michael Palin.

SAY NO MORE

Op de Python CD-ROM staat een groot aantal scènes uit de beste televisie-afleveringen, zoals de klassiekers The Lumberjack Song, The Larch en Say No More. Deze fragmenten en sketches zijn op dezelfde grappige en dwaze manieren met elkaar verbonden zoals dat op tv gebeurde. Daarnaast bevat de CD ook nieuw materiaal, waaruit blijkt dat de Monty Python leden het grappig zijn nooit hebben afgeleerd.

ABSURD

De bediening is even simpel als absurd. Ergens op klikken brengt je soms iets verder. Als er niets gebeurt moet je misschien vijf of zes keer klikken, of gaan slepen met de muis, of iets intikken. Zoals ze in de handleiding schrijven: 'Het spel werd ontworpen door een paar totaal verknipte figuren en wij achten ze tot alles in staat.' Wees daarom niet verbaasd als je varkentjes moet doodspringen of vogeltjes moet lokken naar een wijd openstaande mond. Wees ook niet verbaasd als er van alles gebeurt terwijl je niets doet en andersom. Behalve spelletjes en zeer veel humor staat er op de CD ook de Pythonizer, waarmee je Windows 3.1 een Monty Python uiterlijk kunt geven. Eindelijk wordt Windows echt om te lachen.

Fabrikant: 7th Level
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1440
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

RECTIFICATIE

In het vorige nummer Van Power Unlimited hebben we melding gemaakt van de mogelijkheid shareware te downloaden van het bulletinboard van Hasa Soft. Helaas is er een foutje in het nummer geslopen. Laat je modem vanaf nu dus bellen met: 05990-50212/50314/50232.

De introductie van de Saturn komt steeds dichterbij. De kans is groot dat de machine op 2 september officieel in Nederland wordt geïntroduceerd. Sega vond het daarom hoog tijd om een dozijn journalisten naar het Europese hoofdkantoor in Londen over te vliegen om daar al vast kennis te maken met die geheimzinnige 'zwarte doos'. Nieuw of geheimzinnig is de Saturn voor de trouwe PU-lezers al lang niet meer, maar over de beschikbare speltitels hebben wij jullie nog weinig kunnen vertellen. Dus stapte ook Power Unlimited met camera en notitieblok in de Cityhopper voor een dagje Saturn in de Engelse hoofdstad.

SATURN DO

GAAP

Flitsende lasers, volume op tien, veel rook en een aantal futuristisch aangeklede dames en heren; je zou bijna zweren dat je bij Michael Jackson op het podium stond, maar we stonden toch echt in de zwaar verbouwde entreehal van Sega's hoofdkantoor. Na een paar rondjes op de coin-ups van Daytona en Virtua Fighter om de tijd te doden, werd de Saturn met veel bombarie gepresenteerd. Vervolgens speelden twee Engelse bozo's de Saturn-versie van Virtua Fighter, alsof de vakpers nog nooit van dit spel gehoord had en kregen we een verhaal te horen over de ongekende commerciële kansen van het nieuwe apparaat. Gaap.

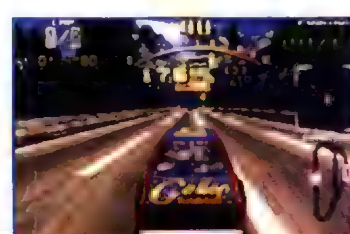

Twee bozo's in Virtua Fighter.

WAKKER

We werden weer wakker toen wij door die nep-Michael Jackson, vriendelijk maar resoluut de trap op werden geduwd richting een heuse Saturn-tentoonstelling. We lieten de drank en hapjes links liggen en stoven meteen op de zwarte controlpads af. Spelen met die hap, want daar waren we tenslotte voor gekomen!
Het viel gelijk op dat de controls lekker in de hand lagen, maar ook het racestuur en de grote Virtua Stick (een stevig controlbord met joystick en fikse knoppen) zijn mooie extra's. En tussen de Saturn van Sega ontdekten we bovendien twee 'klonen' van JVC en Hitatchi; met toestemming en identiek 'nagemaakte' uitvoeringen van de Saturn. Het enige verschil zit 'm in de kleur (grijstinten in plaats van zwart). Als die twee Saturn-broertjes ook in Nederland verschijnen (is nog niet zeker) dan zullen ze in ieder geval minder kosten dan Big Brother.

DAYTONA USA

Volgens de kenners moet Daytona USA de grote hit op de Saturn gaan worden en wij geloven dat graag, want we zijn nog altijd verslaafd aan de arcade-versie. In Londen draaide de kersverse Saturn-uitvoering in een versie die nog niet helemaal af was. Dat was vooral te zien aan de graphics in de achtergrond die nogal hakkelend werden opgebouwd. Tot nu toe is de beeldresolutie lager dan de arcade-hal, maar opvallend ge-


Daytona wordt een grote hit.

NIEUW!

NIEUWS VAN DE ECTS

De belangrijkste gamesbeurs van Europa

noeg ook lager dan de resolutie van concurrent Ridge Racer (PlayStation). Ondanks deze twee punten waar wellicht nog aan gesleuteld wordt, waren we heel enthousiast over Daytona. Na wat oefenen, sturen de wagens (er zijn extra èn verborgen auto's) lekker soepel over de weg. Net als in de arcades kun je pitstops maken en zie je de deuken in je wagen verschijnen. Twee opties die niet aanwezig zijn in Ridge Racer. Bovendien ontdekten we tal van nieuwe opties die we binnenkort in Power Unlimited uitgebreid aan je zullen voorstellen. Al na tien minuten racen, wisten we het zeker; Daytona USA voor de Saturn wordt inderdaad een hit!

Laatste nieuws: Op dit moment wordt er hard gewerkt aan

R DE BOCHT

de arcade-versie van Daytona 2, maar voor het zover is zul je eerst Sega Rally Championship in de hallen tegenkomen. Daarna staat de Saturn op het schema. Rally is - hoe raad je het - de rally-uitvoering van Daytona en ziet er nog mooier uit: door de woestijnen, bossen en bergen in een Toyota Celica GT-Four of een Lancia Delta Integrale WRC!

PANZER DRAGOON

In een science fiction-achtige wereld vol reusachtige - en dodelijke - vliegende insekten en andere monsters, vlieg je op de rug van een draak door de zeven pittige levels van Panzer Dragoon. Een prachtige shoot'm up, met razendsnel 3D vlieg-, stunt- en schietwerk, verpakt in waanzinnige graphics. Je hebt de beschikking over twee wapens, maar dat is meer dan genoeg om je uren aan de Saturn gekluisterd te houden want schieten kan in een cirkel van 360 graden. Panzer Dragoon barst van de aktie en is een van de toptitels bij de introductie van de Saturn.



Draakje-vliegen in Panzer Dragoon.

CLOCKWORK KNIGHT

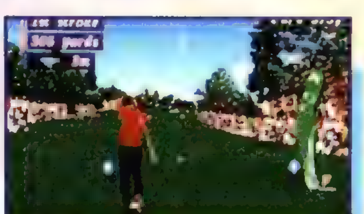
Een kinderkamer komt tot leven in Clockwork Knight. Kinderkamer? Bleuuhhh? Nee! Prachtig gerenderde 3D graphics in een verrassend 3D-platformspel met top-animaties en originele gameplay maken van Clockwork Knight een kekke titel. Hier is niks kinderachtigs aan, al was het alleen al omdat naarmate het spel vordert, de levels steeds moeilijker worden.



Onze held: Clockwork Knight.

PEBBLE BEACH GOLF

Voor de kenners van golf-simulaties: Pebble Beach Golf verschilt weinig van al bestaande golfgames, al bevat het spel wel extra veel en mooiere graphics dan de



Geen handicap in Pebble Beach Golf.

meeste concurrenten op andere systemen. Zonder handleiding zal het behoorlijk lang duren voordat je alle functies van Pebble Beach goed bedienen kunt. Kortom, een mooi spel maar geen titel waarvoor je meteen een Saturn hoeft aan te schaffen.

BEST OF THE REST

De volgende titels kregen we nog niet te zien in Londen, maar staan wel gepland of zijn al uit in Japan: Victory Goal (3D voetbalsim), Virtua Fighter (say no more), Bug (volledig 3D-platformspel), Deadalus (Doom-kloon), NHL Hockey (ijshockey), Grand Chaser (racen),



Victory Goal of net naast.

Pinball Arena (daar heb je Flipper), Virtual Hydlide (RPG), NBA Basketball (met of zonder Michael Jordan?) en Virtua Cop (hands up, suckers).

WARNING

THIS SHOW USES INTENSE SOUND AND FLASHING LIGHTS.
DO NOT ENTER IF YOU ARE PREGNANT, HAVE HEART TROUBLE OR SUFFER FROM EPILEPSY.

IF IN DOUBT ASK!



Zou Michael Jackson al een Saturn hebben?

PLAYSTATION IS ER KLAAR VOOR

Op dit moment wordt er alles aan gedaan om in Nederland een kantoor op te zetten dat actief de PlayStation moet gaan ondersteunen. En er is haast bij want ook de introductie van Sony's PlayStation staat op de agenda voor september. In Engeland zijn ze er al helemaal klaar voor, want daar werd de monstermachine (twee dagen na de hiervoor beschreven Segashow) al uitgebreid op de ECTS-beurs getoond. Hier is een kort verslag.

GESTOLEN

Sony pakte in ieder geval flink uit met de PlayStation. In de grootste stand van de beurs waren ongeveer 35 machines neergezet voor zo'n zes games. Iedere PlayStation stond onder een vitrine van plexiglas, toch brak er regelmatig paniek uit. Wat bleek, sommige bezoekers konden hun hebzucht niet in bedwang houden en stalen enkele apparaten onder het oog van de honderden bezoekers. Een gewilde spelcomputer dus, die PlayStation.

RIDGE RACER

Sega heeft Daytona, Sony zet Ridge Racer in als troef bij de introductie van haar spelkanjer. Ook Ridge

NIEUWS

Racer ken je vast al van de arcadehal en veel is er op het eerste oog niet veranderd. Toch zijn beide versies niet identiek en over de verschillen zullen wij je binnenkort berichten.
Opvallend was wel dat Ridge Racer in vergelijking met Daytona net zo snel racet, een hogere beeldresolutie kent, maar weinig tot geen moeite met de schermopbouw heeft. Uiteraard hebben we het hier wel over een kant en klaar spel. Grappig was de speciale controlpad van Namco. Met een as in het midden van de pad, kun je met beide handen sneller en soepeler de wagens besturen.
Laatste nieuws: Volgens insiders zal Mortal Kombat 3 (zie het verslag, verderop in deze PU) alleen op de PlayStation verschijnen. Een ongeloofwaardig gerucht, waar wij niet al te veel belang aan hechten. Mocht Acclaim zo dom zijn om dit inderdaad door te voeren, dan hebben jullie de primeur uiteraard van Power Unlimited.

RAIDEN

Raiden is een bekende (o.a. Jaguar) shoot'm up. Je bestuurt kleine en zwaarbewapende vliegtuigjes en pakt zo nu en dan wat power-ups en extra bonussen mee. Al het geweld bekijk je van boven af en op de PlayStation kwamen de tegenaanvallen zo snel, dat een gemiddeld 'leven' ongeveer dertig seconden meeging. Niet een spel waar je meteen de PlayStation voor in huis moet halen, maar wel een uitdaging voor de liefhebbers van dit genre.

TEKKEN

Namco's Tekken is een directe aanval op Sega's Virtua Fighter. Mooie graphics en een aparte bediening waarbij iedere knop van de controlpad een verschillend lichaamsdeel bedient. Tekken is snel en bij de beste moves zoomt het scherm in alsof je door een camera het spel bekijkt. Natuurlijk zijn er verschillende special moves, maar daar moet Tekken het minder van hebben dan de concurrentie. De kracht van Tekken zit 'm in de rauwe pure gameplay en flitsende bitmapgraphics.

TOSHINDEN

Nog zo'n aanval op Virtua Fighter. Sterker nog, de polygone graphics van Toshinden lijken meer op Virtua Fighter dan de graphics van Tekken. Bij Toshinden is vooral veel aandacht besteed aan de achtergrondbeelden en aan een vlotte bediening. Alle special moves zitten onder de vier knoppen en hoeven dus niet in combinatie met een bepaalde richting te worden uitgevoerd. Na een kwartiertje spelen tegen de computer bleek Toshinden een niet al te moeilijk spel, al zijn deze games natuurlijk op hun best als je met z'n tweeën speelt.

MOTOR TOON GP

Herinner je je Roger Rabbit nog? De wagens in Motor Toon GP lijken in ieder geval zo uit deze film te zijn weggereden. De comic-achtige cars en circuits maken van Motor Toon een grappig en zeer origineel racespel, voorzien van heel veel opties en verschillende banen. Het racen gaat ongelooflijk snel en je rolt door de meest vreemdsoortige werelden. Motor Toon GP wordt een hit.



Draaibare controlpad van Namco.



Onderweg met Ridge Race.



De bolide van Roger Rabbit?.



Grafisch geweld van Toshinden.

NIEUWS VAN DE ECTS

De belangrijkste gamesbeurs van Europa

Voor de doorgewinterde spelfanaat lijken het rustige tijden. De nieuwe speltitels komen mondjesmaat door, terwijl iedereen wacht op het Saturn- en PlayStation-geweld dat na de zomer moet losbarsten. We kunnen er wel om lachen, want de softwareproducenten houden je lekker voor de gek. Tuurlijk, vanaf september zal de gameswereld nooit meer hetzelfde zijn (zeggen ze...) maar op de ECTS-beurs in Londen liepen we tegen een fiks aantal bloedmooie games, spellen waar je helemaal geen dure 64-bitter voor nodig hebt maar gewoon een MegaDrive, SNES of PC. Vandaar dat we je hier alvast een selectie van de mooiste titels laten zien en reken maar dat het PU-team ze binnenkort aan een deskundig onderzoek zal onderwerpen.

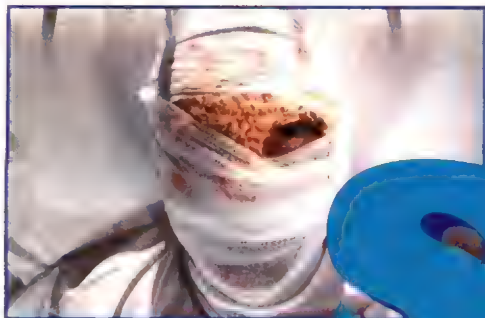


Het Grote Boze Kwaad.

VIRGIN

Heart Of Darkness wordt misschien wel het mooiste PC-spel van 1995. De programmeurs van het Franse Amazing Studio's hebben een aktie-adventure ontworpen met (gerenderde) graphics en animaties waarvan je stijl achterover zult vallen. Hoofdpersoon Andy moet in een donkere en gevaarlijke fantasiewereld op zoek naar zijn gekidnapte hond Whiskey. Vleesetende planten, zwarte demonen, plaaggeesten, reuzenkikkers en Het Grote Boze Kwaad zijn slechts een paar van de 'vrienden' die je onderweg zal moeten verslaan. Wordt verwacht in de loop van dit jaar.
Andere belangrijke toptitels uit de Virgin-stal zijn: Flight Unlimited (realistische, hoge-resolutie graphics in soepele flightsim voor april), The 11th Hour (de opvolger van de 7th Guest is -alweer- uitgesteld naar juni), Full Throttle (niet te verwarren met F.T. Racing; een prachtige comic-achtige rock & roll adventure voor mei), Super Karts (kartracer wordt verwacht voor april op de PC), Demolition Man (juni voor SNES en MegaDrive), Command en Conquer (het spel dat net zo goed Dune 3 had kunnen heten verschijnt in juni voor de PC) en Super Bomberman 3 (SNES in augustus).

NIEUW!



Mummie uit Phantasmagoria.

op geworden. In september zie je meer. Ring Cycle moet in juni uitkomen en is een Middeleeuwse Doom-adventure/shoot'm up, gebaseerd op Tolkien's In De Ban Van De Ring.

STIL?

SIERRA

Phantasmagoria is de Sierra-titel waar iedereen op wacht. Het moet met zeven CD-ROM's en 800 te onderzoeken ruimtes het grootste spel ooit worden; een thrillerachtige adventure met 25 echte acteurs, special effects uit Hollywood en koele graphics. De interactieve griezelfilm staat nu gepland voor juli. We zullen zien. Een ander populair spel uit de Sierra-stal is deel VI uit de Space Quest-serie. Yep, in Space Quest VI The Spinal Frontier volgen we opnieuw de klunzige heldendaden van Roger Wilco. Als dat maar goed gaat! Deel zeven verschijnt in juni. Andere Sierra-games: The Last Dynasty (Space adventure/shoot 'm up a la Wing Commander 3; wordt verwacht in mei) en Alien Legacy (een strategische aktie-adventure voor eind april).

EN VERDER...

UBI SOFT
- Action Soccer
- Rayman
- Kiyeko And The Lost Night

VIACOM
- Star Trek Deep Space Nine
- Are You Afraid Of The Dark?
- Congo
- Beavis And Butt-head
- Phantom 2040
- Club Dead

MAXIS
- SimTower

ASCON
- Elizabeth
- Pole-Position

MICROPROSE
- X-Com: Terror From The Deep
- Pizza Tycoon
- Top Gun
- 1944 Across The Rhine

CYBERDREAMS
- Darkseed II
- Hunters Of Ralk
- I Have No Mouth And I Must Scream

ACTIVISION



Mechwarrior 2 van Activision

- Mechwarrior 2

DOMARK
- Lords Of Midnight
- Flying Nightmares
- Tank Commander
- The Orion Conspiracy

OCEAN
- Sea Legends
- Iron Angel
- TFX Euro-fighter

INTERPLAY
- Skins Golf
- Stonekeep
- Dungeon Master II
- Frankenstein
- Virtual Pool
- Way Of The Warrior
- Another World
- Casper

BLUE BYTE
- Dr Dragons Madcap Chase
- Albion
- Shadow Of The Empire
- Chewy Escape From F5

SUNSOFT
- Myst
- Popoitto Hebereke
- Looney Tunes Basketball
- Daffy Duck

CORE DESIGN
- BC Racers
- Soulstar
- Virtual Golf

PHILIPS

Al is Philips nu ook druk in de weer als uitgever van nieuwe speltitels op CD-ROM (zie de review van Alone In The Dark 3 op pagina 16/17), haar meeste aandacht gaat voorlopig nog uit naar het CD-i formaat. Er worden flink wat nieuwe titels verwacht: Flashback (de aarde staat weer eens op het punt om vernietigd te worden en jij mag haar vanaf juni natuurlijk weer redden), Lost Eden (in het najaar mag je in de oertijd op zoek naar -liefst vriendelijke- dino's), Secret Mission (adventure in Indonesië met 30 uren aan gameplay: juni) en Thunder In Paradise (interactieve film met Hulk Hogan voor de zomer) zijn maar een paar voorbeelden. Overigens heeft Philips Nederland de maand april uitgeroepen tot 'games maand'. Voor ons is natuurlijk iedere maand games maand, maar ben je in het bezit van een CD-i-speler dan kun je elders in dit blad lezen hoe je gratis een zogenaamde Clipping-disc met spelfragmenten kunt bestellen.



Oerdriften in Primal Rage.

HOEZO STIL!

PSYGNOSIS

Onze vrienden zijn terug in Lemmings 3D. De kleine onderkruipsels zoeken nu massaal naar de uitgang in tal van complexe 3D-werelden. Je kunt als speler zelf je camera-standpunten bepalen en er zijn tal van andere, nieuwe mogelijkheden ingebouwd. De ECTS-demo zag er erg mooi uit maar het spel is er niet makkelijker



Lemmings in 3D.

MIRAGE

Je kon er op wachten. Mirage werkt aan de opvolger van Rise Of The Robots. Logisch, want vooral op het gebied van de gameplay viel er nog wel het een en ander te verbeteren. Rise Of The Robots 2; Resurrection verschijnt in het najaar voor alle formaten. Een andere belangrijke titel moet The Adrenaline Factor worden. Deze cyberpunk strategy/blast 'm up staat gepland voor het eind van het jaar (PC).

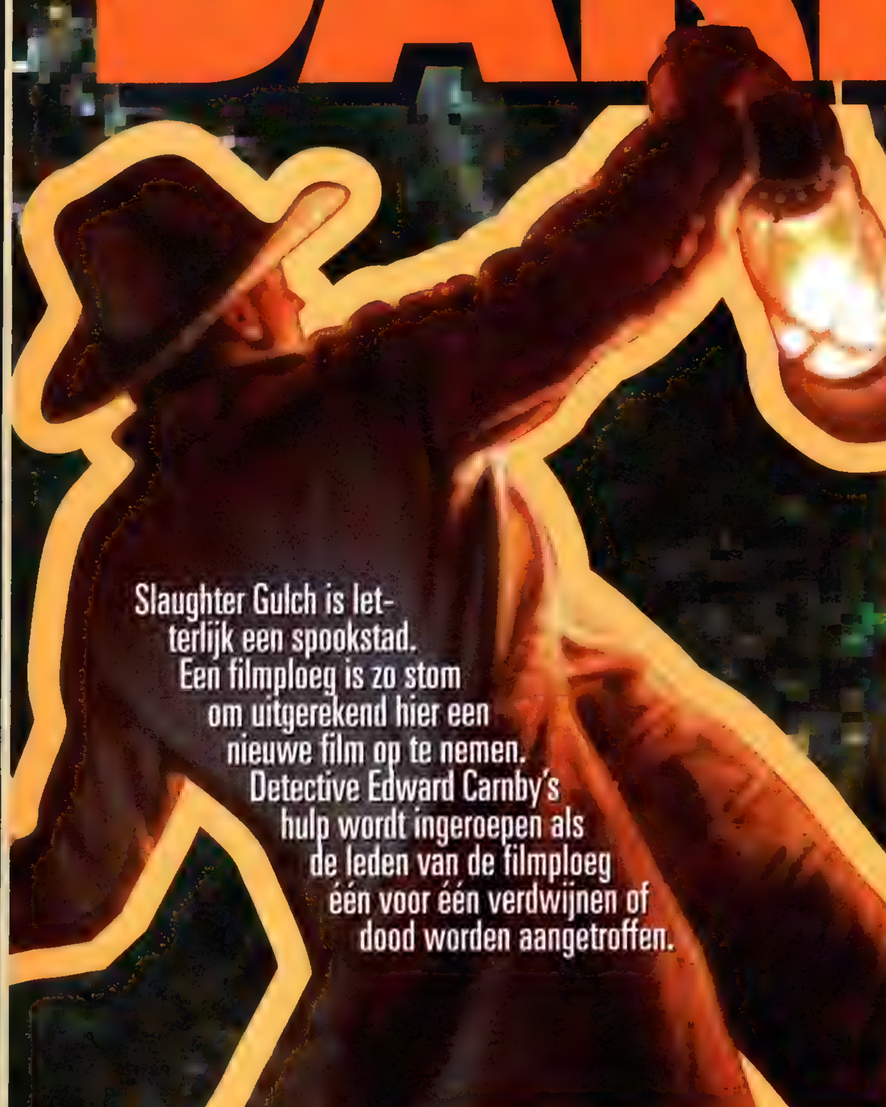


The Adrenanine Factor.

TIME WARNER

Vanaf augustus verschijnt de Arcade-hit Primal Rage op vrijwel alle systemen (MegaDrive, Game Gear, SNES, Game Boy, Saturn, 32X, 3DO, PlayStation, PC en Jaguar CD). Zo kun je ook lekker thuis het vel van je vijandelijke dino's afrukken. In september verschijnt Virtua Racing voor de Saturn, en Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars is een ijshockey-spel voor MegaDrive en SNES (mei). In dezelfde maand kun je op je PC ook voetballen met Striker en Conqueror: AD 1086 (juli, PC) staat geheel in het teken van middeleeuwse strijdtonelen. Fast Attack tenslotte, is een erg realistische duikbootsim met prachtige plaatjes en animaties. Vanaf juli kunnen de torpedo's los!

ALONE IN THE DARK 3



Slaughter Gulch is letterlijk een spookstad. Een filmploeg is zo stom om uitgerekend hier een nieuwe film op te nemen. Detective Edward Carnby's hulp wordt ingeroepen als de leden van de filmploeg één voor één verdwijnen of dood worden aangetroffen.

HORSE ALONE

In dit derde deel van Alone in the Dark richt Edward Carnby zich vooral op de zoektocht naar de verdwenen scriptgirl Emily Hartwood. Niemand weet of zij nog in leven is. Haar laatste levensteken was een briefje dat werd gevonden op het zadel van een paard dat zonder berijder aan kwam lopen bij de filmstudio in Hollywood.

WAAR BEN IK?

Net als deel 1 en 2 is Alone in the Dark een driedimensionaal spel waarbij je telkens vanuit een andere camerapositie de aktie kunt overzien. Hierdoor krijg je soms verrassend mooie beelden voorgeschoteld, die helaas lang niet altijd even duidelijk zijn doordat je bij iedere beeldwisseling opnieuw moet bepalen van waaruit je precies de zaak bekijkt. Zie je bijvoorbeeld Edward van achteren terwijl hij een gang inrent, dan wisselt halverwege het perspectief en zie je hem ineens van voren of van boven. Dan moet je even opnieuw bedenken of die linkerdeur nog steeds links zit of zich nu aan de rechterkant bevindt. Eigenlijk hoort dat wel bij het spel; gewoon niet weten wat je kunt verwachten. Hierdoor blijft Alone in the Dark 3 net als het gelijksoortige Ecstatica voortdurend spannend.

EDWARD DE STILLE

Het spel heeft een hoge beeldsnelheid; volgens de handleiding tot 94 beelden per seconde. Desondanks beweegt Edward behoorlijk stijf, zelfs op een 486-66.
De graphics zien er zeker qua kleuren zeer fraai uit en ook het geluid is als vanouds. Dus ook nu hoor je duidelijk de voetstappen van Edward en klinken die anders als hij op een houten vloer loopt dan wanneer hij over een grindpad rent. Je kunt het zelfs horen wanneer je over een holle of geheime ruimte loopt. Alleen jammer dat Edward zelf een zeer zwijgzaam persoon is. Hij had best wat meer praatjes mogen hebben, dat maakt zo'n graphic toch een stuk overtuigender.

VAGE HINTS

De bediening verschilt niet van deel 2, de speler bestuurt het spel nog steeds met behulp van de pijltjestoetsen voor de aktie. Met behulp van de spatiebalk en de pijltjes-toetsen kun je vechten en schieten en met enter haal je de inventory tevoorschijn. Met een TABje krijg je de plattegrond van Slaugther Gulch te zien, een knipperende rode pijl geeft aan waar je je bevindt.
Het spel bevat drie moeilijksgraden, deze zijn verbonden met de levenspunten en slagkracht van Carnby en de slagkracht van de vijand. De puzzels zijn bij elke moeilijkheidsgraad hetzelfde: behoorlijk pittig. Gelukkig zijn er in het spel allerlei (vage) hints verborgen. Lees bijvoorbeeld altijd de posters op de muur, al is de kans groot dat je de hint dan nog steeds niet begrijpt. Vaak is het ook niet helemaal duidelijk wat je met de verschillende dingen in de inventory aan moet. Ge-



Een echte bad guy scheert zich niet.



Cowboy Ed.



Alone in het museum.



Geen Indiaanse magie zonder totem.

lukkig raak je niets kwijt als je de objecten verkeerd gebruikt.

EEN STAP TE VER

Een paar puzzels waren heel verwarrend. Zo moet je bijvoorbeeld over een rotsspleet komen, maar er is geen brug en springen leidt tot een akelige dood. De oplossing: voorzichtig stapje voor stapje aan de rand van de rotsspleet proberen waar je kunt staan. Gaat het goed dan verschijnt er onder je voeten een stuk steen. Daaronder ligt een afgrond voorzien van allemaal ijzeren spiezen met de punten recht omhoog. Huuh, en daar ben ik nou zo'n dertig keer ingevallen.
Een ander voorbeeld is dat ik een spook zo'n twintig minuten met een zweep heb staan slaan voordat hij genegen was een zak met gouden munten aan mij over te dragen. Achteraf merkte ik dat ik dit veel sneller had kunnen oplossen als ik in de juiste positie had gestaan, maar door de vaak vreemde cameraposities weet je soms gewoon niet wanneer je goed staat en wanneer niet.
Soms zijn de puzzels om een heel andere reden moeilijk. Zo was ik in het bezit van een soort ratel die me tegen slangen moest beschermen. Kom ik een enorme slang tegen, bijt die me toch gewoon dood. Hier had ik dus niet te lang moeten stilstaan. Doorlopen is veel veiliger en niet altijd op je inventory vertrouwen dus (waar je maar liefst vijftig voorwerpen in kunt bewaren voordat die vol is).

VIER WEERWOLFJESOGEN...

Het leukste vond ik het deel waarin je verandert in een bergleeuw. Daarvoor moet je wel eerst dood gaan. Een indiaanse tovenaar verandert je dan in een bergleeuw. Dit dier loopt in tegenstelling tot Edward Carnby heel soepel en gracieus. Als leeuw heb je ook even geen last van de spoken en monsters. Je hoeft je alleen nog maar zorgen te maken over twee weerwolfjes die er uitzien als een soort uit de kluiten gegroeide vossen. Deze weerwolfjes versla je door eerst je voorpoot in teer en daarna in zilvervijlsel te dopen. Jammer voor de piepjonge weerwolfjes, maar zo gaat dat nu eenmaal als je zelf een stoere bergleeuw bent.

SAVE SERVICE

Alone in the Dark 3 bevat een aantal saved games die de fabrikant er al heeft ingestopt, zodat je in principe halverwege het spel kan beginnen. Hoewel dat makkelijk is als je niet verder komt in het begin, is het niet zo oké voor uiterst nieuwsgierige personen zoals ik. Natuurlijk heb ik gekeken of ik kon ontdekken of ze elkaar kregen aan het einde. Maar nee, dat moest een geheim blijven tot ik het spel had uitgespeeld.



Slaughter Gulch.

Het oude Alone in the dark-recept heeft wederom gewerkt; een mooi spel dus. Mooie graphics, leuke puzzels en een verhaal dat is te vergelijken met een klassiek spookverhaal en dat is altijd goed, al eindigt het niet bepaald zoals een klassiek spookverhaal hoort te eindigen.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Leuk verhaal
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Moeilijke puzzels
- ▼ Stille, stijve Edward

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2520
Systeemvereisten: 386 DX-33, 4 Mb RAM, 35 Mb schijfruimte, muis, DOS 5.0, single speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

8



Handje helpen?



Wie heeft dit op z'n geweten?!



Sommige puzzels...

R E V I E W

BC RACERS

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Melig spel

▲ Goede bediening

▼ Lullige twee-speler mode

▼ Sega CD kan meer

SEGA CD
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

7¹

[illegible]

De steenrijke holbewoner Millstone Rockafella organiseert een wilde prehistorische motorrace en de winnaar krijgt de supersonische Boulderdash Motor. Cliff Ace moet die motor hebben dus hij schrijft zich in voor de race, samen met zijn vriendin Roxy.



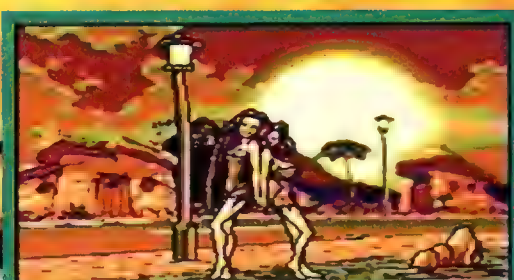
Klaar om Tina een opdoffer te geven.



Rechtsaf of een gemiste slag?



Lichten aan in het donker.



De snelle BC-Babes Granite en Tina.

VELDSLAGEN

Het intro-tekenfilmpje belooft heftige veldslagen op een parcours met weirdo's als Sid Viscous, Chuck & Junior (van Chuck Rock), de megababes Granite en Tina en nog een paar Jimmies, Gary's, Bobs en Bricks. Behalve racen wordt er in het filmpje flink gemept, en dat mag. In dit spel tenminste.
We weten natuurlijk allemaal dat een voorfilmpje minder dan niets zegt over het spel, dus ik druk ijverig op START. Hola, er verschijnt zowaar een heus optiescherm! De enige noemenswaardige opties zijn die voor de moeilijkheidsgraad van de tegenstanders: easy, medium en hard, die voor het spel: easy, medium, hard en rockhard en voor het aantal ronden: 4, 6 en 8. Voor de instelling van de knoppen van de besturing zijn geen wijzigingen mogelijk maar dat hoeft ook niet want BC Racers heeft een uitstekende bediening (vooral met 6-button joypad). Oh ja, en er is een (zeer beperkte) twee-speler mode.

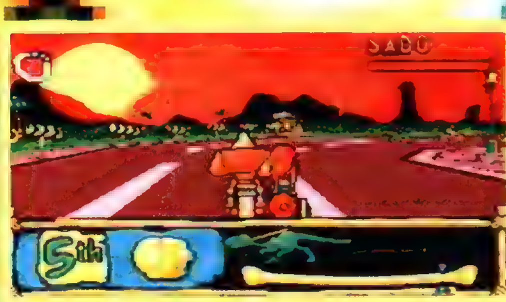
VLIEGENDE START

Als je de opties hebt ingesteld, kun je de spelers kiezen waarmee je wilt racen. Het meest all-round zijn Cliff & Roxy (in de vier categorieën acceleren, snelheid, energie en kracht) maar als je pure snelheid wilt dan zijn de babes Granite & Tina beter. Ik neem voor het gemak Cliff & Roxy maar.
In de handleiding staat dat je sneller kunt optrekken door gas te geven en op de rem te staan zodat het achterwiel gaat tollen. Als de vlag valt, laat je de rem los en dan vlieg je vooruit! Dit is makkelijk op het eerste circuit, waar alles nog een beetje recht is en waar je geen moeilijke obstakels (zoals bruggen, afgronden, lava en ijs) tegenkomt. Granite & Tiny zijn probleemloos te verslaan (geef ze een paar flinke tikken) en zijn dus een makkelijk doelwit voor de extra bonuspunt die je behaalt als je iemand total-loss beukt.

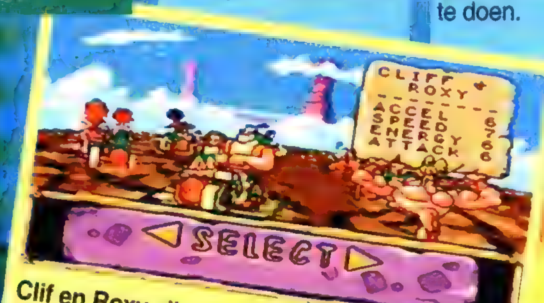
AFSNIJDEN

De races beperken zich tot zorgvuldig nitro (turbokracht) Power-Ups gebruiken, scherp sturen en hier en daar een klap uitdelen of incasseren. Leuker is om publiek omver te rijden en de geheime korte wegen te vinden waarmee je een flink stuk kunt afsnijden! De twee speler mode is nauwelijks het noemen waard, omdat de enige taak van speler twee is om de tegenstanders te slaan en om de nitro-knop in te drukken. Als je eenmaal vooraan rijdt, is er voor speler twee dus niets te doen.





Romantisch ritje bij zonsondergang.



Clif en Roxy zijn de beste racers.

STREETFIGHTER 2

"Eindelijk!", hoor ik Michael uitschreeuwen wanneer het bericht hem bereikt dat een van onze beat'm up favorieten vertaald is naar de PC. "Waardeloos", mompel ik enkele dagen later wanneer ik Streetfighter 2 PC voor het eerst onder ogen krijg. Maar ja, het blijft een klassieker. Een recensie vol twijfels dus.



Wat komt daar uit de lucht vallen?

SLECHT NIEUWS

Eerst het slechte nieuws. Als we even vergeten dat we het hier over een klassieker hebben waar hordes PC-bezitters reeds een eeuwigheid op zitten te wachten, dan kunnen we stellen dat Streetfighter 2 op de PC een aanfluiting is. Het grootste manco bij de PC uitvoering is het beeld. Het is kleiner dan op je tv-scherm en bovenal veel grover. In het algemeen hebben PC-spelen mooiere graphics, realistischer geluid en een hoger verslavingsgehalte dan het gemiddelde console-spel. En zeker als het een spel betreft dat speciaal voor de PC vervaardigd is, kun je er vaak op rekenen dat het je maandenlang speelplezier oplevert. Maar wanneer men probeert om een console-spel om te zetten naar de PC is succes echter geen garantie. In het geval van Streetfighter 2 is het zelfs een fiasco geworden. Met spelen als Magic Carpet en Doom in het achterhoofd zal je wel een mega-nerd zijn als je keiharde florijnen gaat neertellen voor deze mindere vertaling.

GOED NIEUWS

Dan nu het goede nieuws. Heb je een PC en ben je al jaren jaloers op je vrienden die dagelijks in de huid van Ryu kunnen kruipen en Bison in de pan hakken? Dan is het party time 4 you. Het genot van doelloos geweld en wiskundige vecht-situaties is niet langer meer alleen weggelegd voor die snelle SNES en Sega jongens en meisjes. Snel naar je leverancier en stap in de wereld die Streetfighter heet. Alle helden en anti-helden zijn aanwezig en uiteraard bezitten zij ook op de PC hun gehele arsenaal aan moordende moves. De speelbaarheid is, mits je in het bezit bent van een joystick (wel eens geprobeerd af te rollen op het toetsenbord), ook gelijkwaardig aan de SNES. Dus vergeet het doorbrekende lente-zonnetje en kill, kill, kill en chop, chop, chop tot je erbij neervalt.



Blanka mag even voetje ruiken.


Wat Ken kan, kan Ken alleen.

Als je een beetje op de hoogte bent van wat voor mooois er allemaal voor de PC te koop is dan kun je niet anders concluderen dat SF 2 de PC-versie een teleurstelling is. Ik zou dan ook geen PC-bezitter aanraden om SF 2 [illegible]

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Klassieker eindelijk op PC

▼ Armoedige graphics

▼ Verkleind beeld

PC
Verdere gegevens waren nog niet bekend.

6³



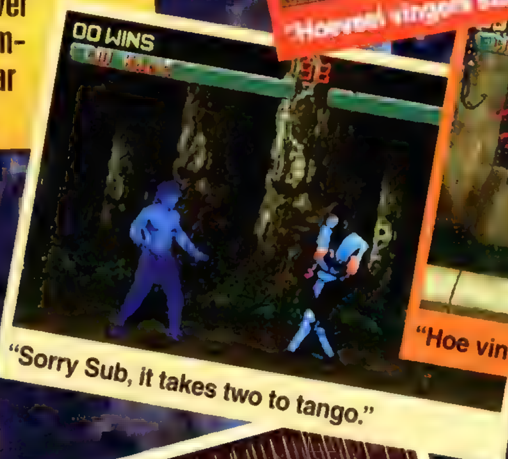
MORTAL KOMBAT II

Come Over Here! Een stekende pijn in mijn borst maakt me duidelijk dat de ninja Scorpion zijn harpoen heeft afgevuurd. Als een aan de haak geslagen snoek trekt de Ninja mij naar zich toe. "Wist jij dat er nu ook een PC-versie is van Mortal Kombat II sterveling?" Ik schud mijn hoofd; "Nee, sorry Scorp". Een fout antwoord dat ogenblikkelijk wordt bestraft met een uppercut. "En dat is voor Power Unlimited, een schande", mompelt Scorpion als hij mij zwaar gewond achterlaat.



"Hoeveel vingers steek ik op?"

"Fout!"



"Sorry Sub, it takes two to tango."



"Hoe vind je m'n nieuwe horloge?"



"Waar is Liu Kang gebleven?"

Een leunstoel-ninja als ondergetekende laat zo'n vernedering natuurlijk niet zonder represailles aan zich voorbijgaan. De vuisten worden geolied de spieren warmgedraaid en de strijd kan beginnen.
Met moeite kom ik op gang. Enerzijds heb ik problemen met de vinger-controle over het toetsenbord en anderzijds ben ik met stomheid geslagen vanwege het imponerende grafische geweld. De PC-versie kent net zo min genade als de console. Bloed vliegt in het rond en keer op keer wordt mijn leven op een koelbloedige wijze beëindigt.

Alle special en finishing moves die Mortal Kombat II nu al tot een klassieker hebben gemaakt, zijn aanwezig. Helaas ben ik op de PC nog niet skillfull genoeg om misbruik te maken van deze moves. Mijn tegenstander, de edelgestrenge ninja Scorpion daarentegen weet er wel raad mee. Moeiteloos laat hij mij alle hoeken van de Pit zien. Een knietje hier, een uppercut zus, een vliegende kick zo, kortom de man vecht zoals een Supreme Mortal Kombat Warrior dient te vechten.
Met veel moeite houd ik mijzelf staande in deze regen van stoten, harpoenen en kicks. Maar zelfs blokken helpt er op een gegeven moment niet meer tegen. Mijn lot lijkt reeds bezegeld. Duizelend sta ik op mijn benen. 'Zal ik het overleven?' De anonieme scheidsrechter maakt een eind aan alle twijfel: "Finish Him". En met een rotklap jaagt Scorpion mijn wankelende karkas de dood in.

Ik zal er maar mee voor de dag komen, ik ben niet erg thuis in de wereld die PC heet. Toen ik voor de eerste maal Mortal Kombat II op de PC speelde, verloor ik dan ook bijna mijn vingers in het toetsenbord. Ik ben een joystick-man en het was in eerste instantie erg wennen om in plaats van twee keer naar voren en highkick nu opeens de spatiebalk en de letter X te moeten beroeren. Maar goed alles went.

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	9[5]
GELUID	9[5]
ORIGINALITEIT	9[5]
SPEELBAARHEID	9[5]

- ▲ Mortal Kombat
- ▲ Ultmuntende graphics
- ▲ Soepele gameplay
- ▼ Toetsenbord is behelpen

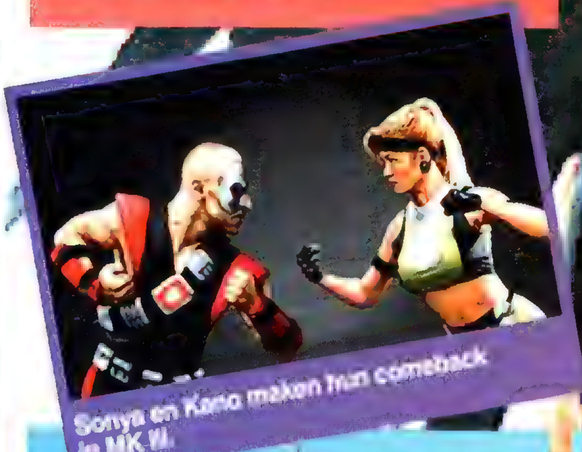
PC
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Akklaim
Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573

9[5]

MORTAL KOMBAT III

Ed Boon en John Tobias, de scheppers van Mortal Kombat, gunnen zichzelf geen seconde rust. MK II is nog maar net uit, of het MK Team is al weer druk bezig de laatste hand te leggen aan Mortal Kombat III. Uiteraard kreeg het PU-team het voor elkaar om door middel van keiharde contra-spionage een schat aan topgeheime informatie uit het MK III-lab te smokkelen.





Sonya en Kano maken hun comeback in MK III.

VERS BLOED

Van de oude garde vechtersbazen is in MK III een aantal op de bank gezet: Robot-Ninja's hebben de plaats ingenomen van Scorpion en Reptile. Sub-Zero is nog steeds aanwezig maar is uit het Ninja-gilde gestapt en nu op de vlucht voor de twee geautomatiseerde gevechtsmachines. Ook nog steeds in roulatie, maar in een vernieuwde vorm, zijn Jax, Kung Lau en Liu Kang. Van het Mortal Kombat I team zijn Sonya en Kano vertegenwoordigd.

ATOOMBOM

Kurtis Stryker is een geheel nieuw gezicht. Hij is een SWAT-agent die gewapend is met het nieuwste 'state of the art' wapentuig. Kijk niet verbaasd op als hij jouw uppercut beantwoordt met een atoombom. Dan is er nog een Indiaan waarvan op het moment van schrijven geen naam bekend was maar die er bijzonder onheilspellend uitziet. Verwacht van hem in ieder geval een paar spirituele martelingen waar de honden geen brood van lusten. Kabal is een 'Tuskan Raider type of guy' die zijn levensvoorzieningen op de rug draagt.

DAMES

De twee nieuwe dames in MK III zijn gevaarlijke bitches. Sheeva is een vrouwelijke versie van de mutanten-koning Goro en haar voorlopig nog naamloze vriendinnetje is de bruid van topdog Shoa Kahn. Zij is vooral bedreven in vechten in de lucht en kan zo hard schreeuwen dat je van schrik aan de grond genageld staat. De perfecte vrouw voor Shoa Kahn lijkt mij zo. Khan is trouwens nog steeds de absolute eindbaas. Maar voordat je aan hem toe bent, zal je je eerst langs een laf halfman/halfpaard moeten werken. Geen pretje.

MORTAL NEVEL

Natuurlijk gaat MK III, net als haar voorgangers, in dit stadium gehuld in een nevel van geruchten en speculaties. Er wordt gefluisterd over zelfmoord-moves, Killer Instinct-cameos en meer kolder van die aard. Boon, diplomaat als hij is, zegt niet dat het waar is maar noemt het ook geen leugen (Huh?).

Wat zeker wel te vinden zal zijn in MK III, zijn de langverwachte animality's. In plaats van een Fatality uit de kast te trekken, kun je nu jezelf veranderen in een beest en in die gedaante je tegenstander nog een laatste oplawaai verkopen. MK III zou MK III niet zijn wanneer het aantal Fatality's en het leger van verborgen characters niet was uitgebreid.

VERBORGEN KARAKTERS

Bij het Character Select screen schijnen al de eerste verrassingen onder de knop te zitten. Twee characters die zeer waarschijnlijk gaan rondwandelen in de coulissen van MK III zijn de makers, Boon en Tobias, zelf. Je kunt natuurlijk op je vingers natellen dat deze twee heren de gevaarlijkste moves voor zich zelf bewaard hebben. Of ooit Mortal Kombat IV het licht zal zien, is momenteel nog onzeker. Boon en consorten laten het afhangen van het succes van Mortal Kombat III. Maar goed, dat smoesje gebruikten ze een jaar geleden ook.

KEES



LiuKang met matje en Reptile als robot. Wat wil je nog meer?



Een mysterieuze Indiaan staat klaar om een wigwam van je te maken.



Schetsen van Kung Lau nieuwe stijl.

STREET RAC

De lezers van Power Unlimited kozen Street Racer als het op twee na beste SNES-spel van 1994. En nu kunnen ook de MegaDrive-bezitters zich opmaken voor de even vermakelijke als meedogenloze races tussen Biff, Helmut, Surf Sister, Raphael, Suzulu, Sumo San, Frank en Hodja.

MET Z'N VIEREN

Ze zijn er weer helemaal klaar voor; de acht keiharde Street Racers die alles op alles zetten om als eerste de finish te bereiken. En ook al missen we hier en daar een optie die we op de SNES-versie wel tegenkwamen (bijvoorbeeld een uitgebreidere playback-functie), veel doet dat er niet toe want de Mega-Drive-versie van Street Racer biedt dezelfde combinatie van humor en aktie die het spel op de SNES zo populair maakte.

AFSNIJDEN

De besturing van de auto's, of hoe je die maffe voertuigen ook wilt noemen, is niet erg strak. Als je gaat sturen op het moment dat de bocht begint, dweil je het parcours af en kom je meters buiten de baan terecht. Echt ernstig is dit niet want buiten de baan verlies je nauwelijks snelheid en soms is het zelfs handig om een stukje af te snijden. Wil je de ideale lijnen volgen (ook belangrijk om bonussen van het wegdek op te pikken), stuur de bocht dan al wat eerder in en laat heel even het gas los als je in de bocht zit.

UITGEBREID

De mogelijkheden van Street Racer zijn zeer uitgebreid. Je kunt kiezen uit maar liefst 24 afwisselende circuits. Verder is er een trainings-mode, een head to head (een race tegen één tegenstander), en de mogelijkheid het spel met z'n tweeën, drieën, of zelfs vieren te spelen (ook Rumble en Soccer), en dat is laatste is vrij uniek voor een Mega-Drive-spel.
Zeker als je dit spel met meerderen speelt, is de playback functie erg leuk. Je krijgt dan de hele race nog eens te zien en je kunt dan samen nog eens terugkijken wie de vuilste trucs heeft uitgehaald.

SOCCER & RUMBLE

Ook in de MegaDrive-versie zitten de twee extra spelletjes Soccer en Rumble. Het voetbalspelletje kon mij niet zo bekoren (zal wel aan m'n eigen onhandigheid liggen) en biedt de mogelijkheid binnen, buiten of zelfs op ijs met je bolide de bal de goal in te rossen.
Het spelletje Rumble is heftig, zeker als je het met z'n tweeën of meer speelt. Op een klein hulpschermpje bovenin zie je precies waar je tegenstanders uithangen en jouw taak is het om iedereen van de baan te beuken. Hoe langer de wedstrijd duurt, des te meer openingen komen er in de boarding en dus meer kans om iemand uit de baan te werken. Wie als laatste overblijft, heeft gewonnen.

IN ORDE

Maar goed, tot besluit weer terug naar de race, want daar gaat het tenslotte om. De



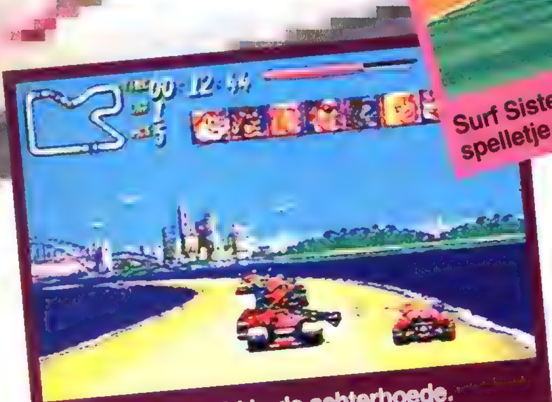
Frank in achtervolging op Sumo San en Surf Sister.



Surf Sister weet goed raad met een spelletje voetbal.



Biff ramt ook als er niemand in de buurt is.



Kleine onenigheid in de achterhoede.



Biff probeert weer eens af te snijden.



Hodja en Suzulu proberen elkaar de Rumble-baan uit te werken.

CER

graphics zijn dik in orde en ook het geluid irriteert nu eens niet (dat is wel eens anders bij racespelletjes). Natuurlijk lijkt het allemaal wel een beetje op Mario Kart maar dat is eerder een compliment dan een punt van kritiek, zeker omdat veel opties net even beter zijn uitgewerkt (Mario Kart is dan ook al zo'n drie jaar oud). Voor de MegaDrive-bezitters is deze gelijkenis sowieso geen probleem want die hebben helemaal geen Mario en eigenlijk ken ik geen enkel MegaDrive racespel dat lijkt op deze geinige, gekke, wrede, genadeloze, spannende racewereld die Street Racer heet.

Street Racer is ook op de MegaDrive dik in orde. De mogelijkheid om met z'n vieren te spelen is een zeer bijzonder extraatje en goed uitgewerkt. De besturing had van mij iets strakker gemogen maar verder is het gewoon een hartstikke leuk spel. Ik zou haast zeggen een verantwoorde aanschaf voor het hele gezin.

ED



RAPPORT

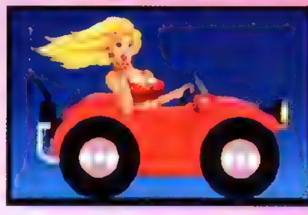
GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Action replay
- ▲ Met z'n vieren spelen
- ▲ Goed uitgewerkt
- ▼ Besturing kan strakker

MEGADRIVE
Prijs: f 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Ludi Games
Tel. 0032-27352181

8

Surf Sister



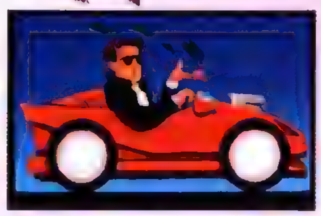
Toen een journalist haar vroeg hoe oud ze was, kreeg ie meteen een ros met haar badlaken. Alles zit bij deze beach babe op de juiste plaats en verstand heeft ze ook nog want ze heeft een bloedhekel aan Raphael.

Suzulu



Omdat deze dikke Afrikaan z'n auto zelf in elkaar heeft geflanst (van natuurlijke materialen), is dit voertuig nogal kwetsbaar. Maar de snelheid van dit brikkie laat zich alleen vergelijken met die van een jachtluipaard in volle ren.

Raphael



Zoon van een maffia-baas die zich ook tijdens de race met duistere zaakjes bezighoudt. Geld heeft ie genoeg en zonnebrillen ook. Je gunt 't hem niet maar deze rijke patser is in alle opzichten een snelle jongen.

Helmut



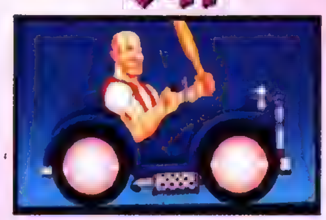
Deze gepensioneerde Duitse piloot is half blind nadat hij tijdens WO II bij de slag om Engeland een klodder vogelpoep in z'n oog kreeg. Dit weerhield hem er niet van z'n 65+ pas in te wisselen voor een race-licentie en met succes.

Frank



Deze kleinzoon van het bekende monster is verreweg de lelijkste van het stel en letterlijk de schrik van het circuit. Hij rijdt sterk maar is te dom om na de race handtekeningen te kunnen uitdelen.

Biff



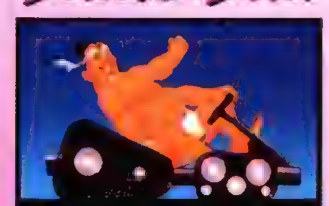
De grootste schoft van het stel. Hij is drukker bezig tegenstanders neer te knuppelen dan dat hij zich met z'n eigen race bezighoudt. Je kunt in een oogopslag zien dat hij 't niet van z'n inzicht maar van z'n agressie moet hebben.

Hodja



Hodja is een klein slimmerikje. Meer dan 400 jaar race-ervaring op vliegende tapijten is deze bebaarde Turk goed aan te zien. Dit mannetje is zeer geslepen en dat geldt zeker voor z'n kromzwaard.

Sumo San



Hij ziet eruit als een vette worst maar deze vroegere loempia-bakker is zo snel als sambal heet is. Z'n high-tech voertuig is speciaal voor hem ontworpen door de beste Japanse technici.

WEDSTRIJD

Kruip in de wagen van je favoriete Street Racer

Wie zou er niet in de huid willen kruipen van een echte Street Racer? Wat je daarvoor moet doen? Meedoen aan deze wedstrijd natuurlijk!

Power unlimited organiseert in samenwerking met Ludi Games een Street Racer wedstrijd met fantastische prijzen. De vragen zijn niet al te moeilijk maar het komt vooral aan op jullie originaliteit.

DE PRIJZEN

Meedoen aan deze wedstrijd zal zeker de moeite lonen want er zijn (naast een flink aantal troostprijzen) maar liefst acht hoofdprijzen te verdelen. De acht inzenders die de vragen het best en vooral het meest origineel beantwoorden, worden uitgenodigd om 10 juni a.s. mee te doen aan **een waanzinnige Street Race op de kartbaan van Michael Bleekemolen in Mijdrecht.**

Omdat de karts waarmee geracet wordt bepaalde standaardmaten hebben, wordt er één (fysieke) voorwaarde gesteld aan de deelnemers aan de Street Race. Iedereen die in aanmerking wil komen voor de hoofdprijs, moet minimaal 1.40 meter lang zijn. Kleinere deelnemers aan de wedstrijd komen natuurlijk wel in aanmerking voor de troostprijzen maar de karts zijn voor hen niet geschikt, aldus de mensen van Michel Bleekemolen Indoor Circuits.

BEKERS

Om te beginnen krijgen de acht hoofdprijs winnaars instructie en uitleg over de kart. Daarna wordt er getraind in de karts en worden je de fijne kneepjes van het karten bijgebracht door deskundige instructeurs. En dan... is het racen geblazen. De Street Race bestaat uit minimaal twee races van 10 ronden met een finale over 15 ronden. Na afloop is er een koffietafel en natuurlijk de prijsuitreiking en zal de PU-fotograaf de drie beste karters met hun fraaie bekers vereeuwigen! Naast deze hoofdprijs is er ook nog een aantal troostprijzen beschikbaar zoals Street Racer t-shirts en Street Racer mokken. Genoeg reden dus om je pen te pakken, goede en originele antwoorden te bedenken, en dan.... racen naar de brievenbus.

Schrijf je antwoorden voor 20 mei naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

Vermeld daarbij je naam, leeftijd, lengte, adres en telefoonnummer en zet op de enveloppe dat het gaat om de Street Racer wedstrijd.

De hoofdprijswinnaars ontvangen telefonisch bericht en alle verdere informatie over het kart-festijn.

De vragen

De Street Racer wedstrijd bestaat uit vier vragen. De winnaars zijn diegenen die de vragen correct en het origineelst beantwoorden!

1. **Hoeveel racers doen er mee in het spel Street Racer?**
2. **Wie is je favoriet en waarom?**
3. **Street Racer heeft drie spel-opties. Welke zijn dat?**
4. **Maak de volgende zin af. Street Racer is een bijzonder spel omdat ....**

PUBLIEK

Natuurlijk is het ook mogelijk om 10 juni als publiek aanwezig te zijn en de PU/Ludi Street Racers aan te moedigen. De race begint om 12.00 uur en wordt gehouden bij Michel Bleekemolen Indoor Circuits, Industrieweg 29



TURBO TOONS

Welke doorsnee peuter kent ze tegenwoordig nog: Huckleberry Hound, Top Cat en Snagglepuss? Misschien hebben een paar ooit van Yogi Bear gehoord, maar veel zullen dat er niet zijn. En dat is jammer want zo op het eerste oog is Turbo Toons alleen voor die leeftijdsgroep geschikt.

STOFFIG

Stripfiguren laten steeds vaker hun neus zien in computergames. Dus wat doe je als je op zolder nog wat stoffige stripfiguren hebt liggen die het nooit zover hebben geschopt als de Disneyfiguren of Daffy Duck/Bugs Bunny? Juist, je vreesde het al. In een spelletje proppen en klaar is kees.

OPZIJ, OPZIJ, OPZIJ

Het enige doel van deze game is rondjes rennen. Hele kleine rondjes van niks. Er wordt wel van je geëist dat je als eerste aankomt en dat is lastig, want je rent met zijn zessen. Zes oude stripfiguren in de VUT rennen rondjes. Hadden ze nou niks beters kunnen verzinnen? Terwijl je rent moet je tegen elkaar aan springen. Nadat je dat hebt gedaan is je tegenstander een paar seconden van de kaart. Van die seconden moet je dan gebruik maken om een voorsprong op te bouwen. Helaas zijn zij met zijn vijven en doen hetzelfde met jou.
Op het parcours groeien bonuspunten voor extra levens en je kan ze, als je een 'championship' speelt, opsparen voor hogere snelheid en acceleratie enzo. De bonuspunten veranderen van kleur en worden steeds minder waard naarmate ze niet worden opgepakt.

BESTURING SUCKS

Het eerste parcours is een simpel rondje. Het tweede iets lastiger, de latere parcours zijn ingewikkelde vormen, waar je met een imbeciele beer als Yogi, of een bejaard en lichtelijk achterlijk paard als 'Quick Draw McGraw' natuurlijk van je lang zal ze leven niet doorheen komt. De besturing is namelijk te lastig: Je geeft één keertje gas, en dan mag je nergens meer tegenaan knallen, of je bent al je snelheid kwijt. En knal maar eens nergens tegenaan op een baantje met zes dementerende stripfiguren, terwijl je achterna wordt gezeten door kwaadaardige octopussen en opdringerige krokodillen op waterscooters.

GEJAT

Ergerlijk is het feit dat alle banen voorzien zijn van hetzelfde muziekje en er maar twee of drie geluidseffectjes in het hele spel zitten. Verder is het menu op het eerste gezicht zo goed als ondoorgrondelijk.
Maar het kwaadst werd ik eigenlijk pas toen ik een zwart geworden bonuspunt opraapte. Ik kreeg een onweerswolk boven mijn hoofd hangen, die rechtstreeks uit één van mijn lievelingsgames, Toejam and Earl, gejat lijkt te zijn.
Eigenlijk wou ik nog zeggen dat het spel het voordeel heeft, dat je het met zijn vijfen kan spelen. Maar dat doe ik niet. Ik probeerde het eventjes met zijn tweeën, wat als resultaat had dat ik ook nog eens alle rondjes van mijn ver achtergebleven tegenstander af moest maken. Deze was inmiddels al in een diepe slaap gezonken op de bank.

Helaas, helaas: Turbo Toons is niet oké. De karakters zijn cool maar als je ze kent, ben je toch wel wat te oud voor deze onzin. Nee, wat mij betreft had deze game niet gemaakt hoeven te worden.
ANDREAS



RAPPORT

GRAPHICS	50
GELUID	50
ORIGINALITEIT	50
SPEELBAARHEID	50

▲ Met meerdere mensen speelbaar(?)

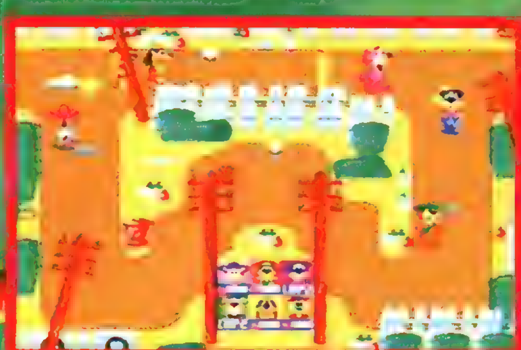
▼ Onzin

▼ Saai

▼ Striphelden in de VUT

SNES
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Fabrikant: Empire
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

5



Rondjes...



Je weet wie 't zegt.



Sweet victory.



En nog meer rondjes.

REVIEW

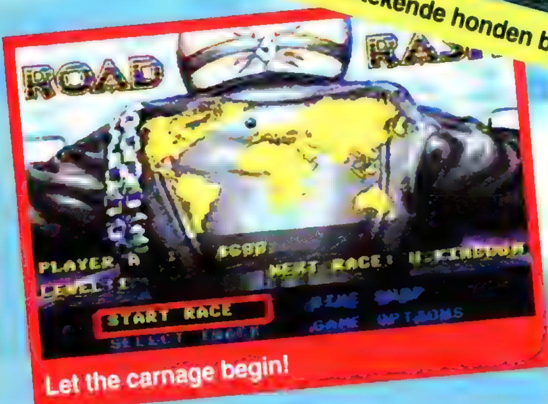
ROAD R



Overstekende honden bijten niet.



Asfalt-surfen.



Let the carnage begin!

Ooit wel eens gedroomd van een carrière bij de Hells Angels en als gemotoriseerde struikrover de snelweg onveilig te maken? Neem dan even de tijd om deze review van Road Rash III in te duiken.

BEESTACHTIG

Je rijdt over een licht glooiende snelweg, ergens tussen Arnhem en Nijmegen. Je Kawasaki Z1300 is precies getuned om bij 9000 toeren per minuut te snorren als een tevreden kater. Bij 11000 rpm begint het blok te brommen als een grizzlybeer, maar het beest tussen je benen komt pas echt tot zijn recht als je met 13000 omwentelingen per minuut vol gas het asfalt openscheurt.

BALLETJE KOFFIE

Als je zo een uurtje kilometers hebt gevreten, heb je vast wel trek in een hapje en een drankje. Dus je remt af om bij zo'n typisch snelwegrestaurant de parkeerplaats op te rijden en je ziet daar een hele rij fonkelnieuwe racemonsters staan. Je parkeert je stalen ros aan het einde van de rij, doet je helm af en stapt het restaurant in. Een groep motorrijders zit luid te discussiëren rond een tafel onder het genot van een balletje en een kop koffie. "Ik daag iedereen uit, ik ben de snelste," pocht een van de in leer gestoken motormuizen. "O ja," antwoordt een ander, "dat wil ik nog wel eens zien dan. Volgens mij ken je mijn nummerplaat ondertussen wel uit je hoofd."

ILLEGALE RACE

Je gaat onopvallend bij het groepje staan en je ontdekt al snel dat deze jongens op het punt staan om een illegale motorrace op poten te zetten. "Interessant,"





Ook de politie 'rasht' mee.

RASH III

denk je, en je neemt een hap van je balletje. "Oké, de eerste die de Afsluitdijk bereikt, heeft gewonnen", schreeuwt de blaaskaak die kennelijk de discussie is begonnen. "Allemaal honderd gulden aan de kassajuffrouw geven en de winnaar mag de bonus incasseren." Iedereen aan de tafel veert op en de asfalt-krijgers gooien allemaal een honderdje op tafel.

MUISSTIL

Je neemt de laatste hap van je bal, loopt naar de tafel en gooit vier briefjes van 25 tussen de bankbiljetten. Opeens is het muisstil in het wegrestaurant. Alle ogen zijn op jou gericht. "En wie ben jij dan wel, als ik vragen mag?", daagt een blaaskaak je uit. Met vaste stem antwoord je: "Wat doet het er toe wie ik ben? Ik rijd Kawasaki, zegt dat niet genoeg?" Verbouwereerd staren de jongens je aan. Je kijkt ze stuk voor stuk recht in de ogen. "Is mijn geld niet goed genoeg?", daag je de rijders uit. "Ik rij jullie er stuk voor stuk uit." En zonder je verder om de reacties te bekommeren pak je je helm en loop je het wegrestaurant uit. Je wandelt op je gemak naar je Kawa, legt je helm op de gestroomlijnde tank en je neemt plaats op je te krappe zadel. Het volgende moment is de parkeerplaats veranderd van een rustige pleisterplaats in een duivelse kakofonie van startende motoren.

KOE-PLET

Je start je lieveling met een tikje op de startknop en een vleugje gas. Langzaam rij je met de andere mededingers naar de oprit van de A2. De eerste rijder die zijn pols niet meer in bedwang kan houden en vol het gas open draait, geeft het startsein voor het begin van de race. Je komt goed weg, schakelt soepel door naar de tweede versnelling. Langs drie naar de vierde versnelling. Je zit bij de eerste vier motoren en je weet dat je nog een dot extra snelheid als reserve hebt.
Om de iets langzamere rijder voor je te ontwijken, passeer je hem rechts. Weliswaar tegen de verkeersregels in, maar het is tenslotte een illegale race. Net op het moment dat je weer naar links wilt sturen, komt er een grote wit-zwarte vlek razendsnel dichterbij. "Er staat een koe op de weg en je probeert in een reflex je motor een slinger naar links te geven, maar het is al te laat. Met 250 km per uur is het lastig koeien ontwijken, je motor klapt tegen het arme beest en als je door de lucht zeilt, bedenk je je nog dat je beter thuis Road Rash III had kunnen blijven spelen.


Werk voor de dieren-ambulance.

Road Rash III is een absolute killer. Ik heb net een weekje griep achter de rug en ik kan jullie vertellen dat ik hoestend en proestend met de Sega controlpad in mijn handen me geen moment heb verveeld. Het spel reageert zeer direct en de meest subtiele bewegingen zijn beslissend als het erom gaat niet van je motor te vallen. Natuurlijk is het extra toegevoegde knokelement dat van RR 3 lekkerder maakt dan andere racegames. Wapens als traangas, vechtstokjes en breekijzers geven je tenminste het gevoel dat je wat te doen hebt. Halen die cartridge, je zult er geen spijt van krijgen.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

+ Vechtstokjes
+ Traangas
+ Breekijzer
− Koeien op de weg

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

78





Gespleten scherm in de desert.



Verraderlijke race in Duits sneeuwlandschap.

BRANDISH

REVIEW

UNLOCK THE UNDERWORLD

Brandish moet volgens de makers de ultieme opvolger van de RPG games Breath of Fire en Brain Lord zijn. En let op, de monsters zijn enorm groot! Who cares! Waar het om gaat is dat het spel groots is en niet de monsters of ander gespuis.

BLABLA

Slap kletsen kunnen de makers van Brandish in ieder geval wel. Meer dan vier bladzijden lang lullen ze een verhaaltje bij elkaar om het spel in te leiden. Nergens voor nodig want ik kan het in drie zinnen. Bovendien wie leest die ondergang verhaaltjes nu nog. Je wilt toch spelen, niet waar?
Oké, daar gaat ie. Jij bent Varik, de goorste schoft, crimineel, moordenaar en bandiet die op de planeet rondloopt. Er staat een prijs op je harses en je wordt achterna gezeten door een Bounty Hunter. Juist op het moment dat je de pineut dreigt te worden, val je in een donker gat dat toegang geeft tot een ondergrondse wereld vol met van die ENORME monstertjes. Jij moet weer naar de oppervlakte zien te komen. Oké, oké het zijn meer dan drie zinnen!



Hendels openen geheime deuren.

WAAR BEN IK?

Genoeg gezwamd, spelen! Het begint meteen al maf. Je bevindt je in een doolhof en als je naar links of naar rechts wilt dan druk je de controlpad natuurlijk in en draai je 90 graden. Nietes, de makers hebben daar iets nieuws op gevonden zodat je meteen je oriëntatie kwijt bent. Het beeld draait namelijk in plaats van het mannetje op het scherm. Toegegeven, het went maar toch is het in het begin knap vervelend en heb je geen flauw idee waar je nou zit.

DEURTJES OPENEN

Er zijn main-levels die beginnen met de ruïnes en eindigen met het fort. Tijdens je ronddolingen moet je allerlei deuren zien te openen, monstertjes decimeren, schatkistje openen en ga zo maar door. Zo moet je, als je in een doodlopende gang terechtkomt, bijvoorbeeld op een vloerschakelaar gaan staan om geheime deuren te openen. Bovendien zijn er her en der schakelaars en sleutels verspreid die je nodig hebt om jezelf toegang te verschaffen. Uiteraard verloopt dat niet zonder enige onenigheid met de onderaardse bewoners die variëren van kleine ettertjes zoals het slijmmonster tot en met eindbazen in de vorm van Ninja's en gigantische kreeften.
Je kunt jezelf verdedigen met een schild of aanvallen met een zwaard. Onderweg kun je nog ander wapens vinden, speciale middeltjes kopen die de levensduur van jezelf of je wapens verlengt en handige voorwerpen (meer dan vijftig) die altijd van pas kunnen komen in deze ondergrondse hel.



Zie jij een monster?



Aaaah een valkuil.



Maak dan open sukkel.



De broodnodige kaart voor de catacomben.

Laten we eerlijk zijn. Moeten we het wiel nou weer opnieuw uitvinden? Gewoon naar links of rechts in een spel werkt toch prima? Kennelijk niet, de makers moesten en zouden het weer op hun eigen manier doen. En het slaat als een tang op een varken. Je raakt je oriëntatie volledig kwijt. Ik ben ook een beetje misselijk. Ik denk dat ik Brandish maar niet meer speel. Zo ontzettend leuk vond ik het toch niet.
DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	7[2]
GELUID	7[2]
ORIGINALITEIT	6[9]
SPEELBAARHEID	5[0]

▲ RPG houdt je altijd wel bezig

▼ Weinig origineel

▼ Belachelijk navigeren

SNES
Prijs: ƒ 199,- Bfr. ca. 3580
Fabrikant: Koei
Distributeur: GameWorld
Tel. 010-4369350

6[5]

FANTASTIC DIZZY & COSMIC SPACEHEAD

"Two games on one cart!", schreeuwt de cartridge. Twee games voor - nog niet eens - de prijs van één. Is dit een deal of wat? Of raakt Codemaster anders Fantastic Dizzy en Cosmic Spacehead aan de straatstenen niet kwijt?

SUKKEL

Cosmic is een echte spacehead. Zijn planeet Linoleum bevalt hem niet dus vloog hij met zijn raket naar de aarde. Eenmaal terug wil hij zijn vriendjes en vriendinnetjes vertellen hoe de mensen op aarde leven en hamburgers eten, maar niemand gelooft hem. Hij is vastbesloten om naar de aarde terug te keren om foto's te maken van die vreemde wereld waar de mensen vrij en blij zijn. Had die sukkel niet beter meteen op de aarde kunnen blijven als ie het daar zo tof vond?

LASTIGE BESTURING

Je begint in Cosmics thuishaven Lino Town, bewapend met een geboortebewijs. Op de grond vind je een teleport-jaarkaart (waarmee je weer naar deze plek terug kunt keren) en één lullige dollar. Het besturen van Cosmic is in het begin wat lastig, want je moet elke opdracht duidelijk geven. Onderaan heb je een keuzemenu waarin je moet aanklikken wat je wilt gaan doen: iets bekijken, oppakken, weggeven etc. Daarna moet je weer omhoog en aanklikken wat je wilt bekijken of pakken en van, of aan wie je iets wil nemen of geven. Dit gaat heeeel langzaam.

ARCADE

Als je naar de volgende stad wilt, kom je ineens in een vreemde omgeving terecht. Een langzaam arcade-achtig level met rondspringende eieren, waar je punten moet verzamelen. Je moet je er doorheen slaan, anders kom je niet verder. Nadenken moet je soms ook. Wat bijvoorbeeld als je een gigantisch monster tegenkomt? Natuurlijk, je geef hem een klein ballonnetje en hij zweeft langzaam weg. Of giet suiker in de rivier zodat deze bevriest (wist je dat dan niet?).

FANTASTIC DIZZY

Oké Fantastic Dizzy dan maar. Dit is een soort adventure, met in de hoofdrol een heus ei, het bastaardzoontje van Indiana Jones en Calimero. Hij kan springen en koprollen maken, drie items dragen en is op zoek naar zijn vriendinnetje, terwijl de boze tovenaar Zaks roet in het eten wil gooien. Gaaaaap.

LAMSBOUTJES

Je begint in het bos in Dizzy's boomhut, pakt wat sleutels en een stuk hout en gaat op zoek naar het geluk. Onderweg weer veel problemen, lastige wachters die omgekocht moeten worden en gigantische everzwijnen die zitten te azen op een lekker lamsboutje. Zorg dus dat je die altijd bij je hebt.

Op een gegeven moment wacht er een puzzeltje op je. Als je die oplost komt een kabouter je een extra leven geven. Later komt er weer een puzzel, en dan nog een. Helaas hebben de programmeurs niet de moeite genomen verschillende puzzeltjes in het spel te zetten, waardoor je steeds dezelfde moet oplossen. Gaaaaap.



Tergende tussenlevels in Cosmic.



Dizzy is trots op z'n buitenhuisje.





Maak nooit slapende everzwijnen wakker.



Oma wil cosmic's nieuwe paspoort zien.

Het is leuk dat je voor een vrij lage prijs twee games krijgt. Ze zijn bedoeld voor de wat jongere spelers, maar toch nog best lastig. Niets nieuws onder de zon, dus geen aanrader, maar wel geschikt om de regenachtige zondagmiddag mee te vullen.

ANDREAS

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	6⁰

▲ Twee halen, één betalen

▼ Allebei ouwe koek

▼ Sloom arcade level in Cosmic

▼ Slappe puzzels in Dizzy

MEGADRIVE

Prijs: ƒ 59,- Bfr. ca. 1060
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

6⁶

STREET HOOP


Dunky Kong.

Dat de nieuwe Neo Geo CD uitstekend geschikt is voor vechtspellen als Samurai Shodown kun je lezen op de recensie op de pagina hiernaast, maar komen ook de B-Ball fanaten op deze machine voldoende aan hun trekken?


Strakke score.

TWEE KNOPPEN

Het zoveelste basket-bal-spel krijgt mij bij het zien van de verpakking niet echt warm, maar ik schuif even m'n vooroordelen terzijde. Schijf erin en eventjes neuspeuteren als de RAM-chips zich volzuigen met nullen en enen. Zo op het eerste gezicht niet veel nieuws onder de zon. Optieschermpje met difficulty-levels en team selection. Omdat het hier om street-ball gaat, dat doorgaans op een braakliggend terrein wordt gespeeld, is het aantal spelers per team beperkt. Net als bij NBA Jam kijk je schuin van boven ter hoogte van de middenlijn op het speelveld. De controle over de spelers is lekker direct.

Minder is dat de jongens bij SNK er voor gekozen hebben om maar twee van de vier knoppen te gebruiken. Maar ja, waarom makkelijk doen als het moeilijk kan. Je zit nu met schieten, dunken, springen en blocken vast aan de A-knop en de B-knop gebruik je om een pass te onderscheppen, de bal te stelen en zelf te passen.

LEKKERE TRUCS

Waar je bij NBA Jam de turbometer hebt, is erin Street Hoop een Super Shot meter ingebouwd. Bij Street Hoop moet je die meter vol zien te krijgen door op de basket te schieten. Is de meter vol, dan kan je je circuskunstjes uitvoeren, zoals je die bij NBA Jam hebt geleerd. Een voordeel van Street Hoop boven NBA Jam, is dat je de bal ongestraft kan onderscheppen als hij onderweg is naar de basket. Een leuke truc is ook de 'alooi'. Als je medespeler zich in de buurt van de basket bevindt en je drukt A en B tegelijk in, dan pass je naar je springende medespeler die de bal al vliegend de basket in ramt. Ook de fake-dunk is aardig uit de verf gekomen. Je kunt daarmee block-akties van je tegenstander omzeilen en alsnog scoren. De rebound-dunk is een primeurtje in de digitale basketbalwereld. Spring naar de bal als je medespeler gemist heeft en druk herhaaldelijk op A om alsnog het backbord te versplinteren.

De Neo Geo zorgt ervoor dat de spelaktie bij Street Hoop lekker snappy is. Hoewel het spel veel lijkt op andere B-Ball sims, zit er toch een aantal echte nieuwigheden in, zoals de fake-dunks en de rebound-dunks. Neo Geo prijst de achtergrond-muziek aan als hiphop en als je van Vanille Ice houdt zal je het met zo eens zijn, maar van mij hadden ze ICE-T mogen contracteren voor de soundtrack. Wel leuk gevonden is dat naast het speelveld een DJ zijn mix-kunsten vertoont.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Fake-dunk
- ▲ Rebound-dunk
- ▼ Notte hiphop
- ▼ Twee-knopsbesturing

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

7


Schrijf maar vast bij; twee punten!


Up in smoke.


Easy duz it!

SAMURAI SHODOWN II

Even voor alle duidelijkheid, Samurai Shodown is mijn onbetwiste nummer 1 one-on-one hak-en-breek'm up. Het was dan ook een waar genoegen dat ik SS II aan een test mocht onderwerpen op de gloednieuwe Neo Geo CD speler.



Cham Cham's overwinning.


Sake blast your ass.


Neinhalt Sieger, der Meister.



Wan-Fu chops Haohmaru.

VERADEMING

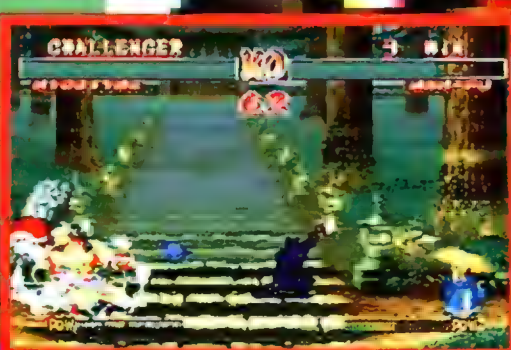
Op een of andere manier doet het vreemd aan om een vechtspel op CD te spelen. Het duurt steeds eventjes voordat de informatie van de CD in het RAM-geheugen van de console is geladen, maar niet voor niets wordt geduld in het Oosten gezien als een bewonderenswaardige eigenschap.
Het meest in het oog springend zijn de nieuwe controlpads. De oude Neo Geo-console had een soort arcade-achtige pookjes, die zeker niet slecht waren, maar de nieuwe pads slaan alles. Het pookje is vervangen door een holle button, die net als een joystick klikt als je stuurt. Bij de gecompliceerde moves van SS is deze vreugdeknop een verademing.

VLOEIEND

Natuurlijk is Haohmaru mijn favoriet. Hij vecht gewoon het lekkerst en wat dat betreft is SS II geen spat veranderd. De gecompliceerde Crescent Moon Slash rolt er makkelijk uit met de nieuwe pad en de Sake Blast en de Cyclone Slash zijn nu echt een makkie.
Naar voren en naar achteren 'dashen' gaat nu ook vloeiend, het is alleen jammer dat de forward dash soms iets te kort is om meteen een aanval uit te voeren. Dat geeft de tegenstander de kans om genadeloos te counteren.

WAT EEN BEEST!

Naast de bestaande characters als Hanzo, Nakoruru, Genon en Galford zijn er een paar nieuwe sterren toegevoegd aan SS II. De meest tot de verbeelding sprekende is ongetwijfeld Haohmaru's leraar, Caffeine Nicotine. Een oude grijsaard die zijn vrije tijd ongetwijfeld doorbrengt met roken, zuipen en vlinders vangen, maar de kunst van de Bushi beheerst als geen ander.
Een echte slechterik is Neinhalt Sieger. Met een uit elektronica en staal gefabriceerde arm, doet hij het meest denken aan een CyberNazi. Zijn special moves liegen er ook niet om. Namen als Tigerkopf, Falkennagel en Elefantglied zijn ware killers en als je deze moves succesvol hebt uitgevoerd, krijg je de beschikking over vier nieuwe.
Maar de krachtigste krijger in deze Neo Geo CD Samurai Shodown II is Wan Fu. Met een lichaam als een blok graniet is het ook niet verwonderlijk dat zijn wapen een stenen zuil is. Als Wan Fu losbreekt trilt het beeldscherm mee. New Confucious Thunder Bomb heet zijn specialiteit en reken maar dat je daar niet onder terecht moet komen. Als Wan Fu een match wint, hakt hij met handen en voeten zijn eigen beeltenis uit de stenen zuil. Wat een beest!


De slechte adem van Caffeine Nicotine.

Samurai Shodown op CD is de droom van elke vingervechter. Soepel maar meedogenloos. Barmhartig maar keihard. Rechtvaardig maar bloederig (ook al is het sproeiende bloed groen) en zo kan ik nog wel even doorgaan met het aanprijzen van dit spel. Laat ik besluiten met te zeggen dat naar mijn mening Samurai Shodown II op CD, je huiskamer verandert in een echte arcade.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	10

- Bediening
- Caffeine Nicotine
- Granieten zuil
- Falkennagel

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 179,00 Bfr. ca. 3240
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716



9³

REVIEW

TOPGEAR 3000

Precies een jaar geleden besprak Bjorn de vorige versie van TopGear. Met name de goede besturing en het grote aanbod aan circuits leverde voor dit spel een dikke acht op. Nu is er dus TopGear 3, of beter gezegd 3000 want dit racespel speelt zich af in de verre toekomst, het jaar 2962 om precies te zijn.

GEZWAM

'Er zijn vijf eeuwen voorbijgegaan sinds wereldoorlog 3 de meeste gekoloniseerde planeten van het Melkwegstelsel heeft verwoest. Het Galactic Conglomerate of United Planets die het Bureau of Reasonable Entertainment bestuurt, heeft gezorgd voor een tijdperk van rustige en vreedzame coëxistentie...'
Hallo, zijn jullie er nog? Ik dacht toch een racespelletje in m'n SNES te hebben gestopt. Wees gerust TopGear 3000 is gewoon een racespel, niets meer en niets minder. En dat je een illegale wedstrijd rijdt in de 30e eeuw die slechts één keer in de 1000 jaar gehouden wordt en dat je na iedere race in een soort ruimteschip naar een ander sterrenstelsel wordt gevlogen... het zal iedere racefanaat een worst wezen. Vergeet dat belachelijke verhaal en maak snel je gordels vast.

KOPEN MET HET KOPPIE

De opzet van TopGear 3000 verschilt nauwelijks van die van de meeste andere racespellen. Het is je taak om van de twintig deelnemers bij de beste tien te eindigen. Lukt dat, dan mag je een greep doen uit de prijzenpot en kun je verder naar een volgend circuit. Hoe hoger je eindigt, hoe meer prijzengeld natuurlijk en dat geld kun je dan weer gebruiken om je auto uit te rusten met betere motoren, banden, bepantsering, versnellingsbakken enzovoort. Let er wel op dat je niet zo maar lukraak spullen gaat inkopen want er moet een zekere balans in je auto blijven. Je hebt immers niets aan een geweldig snelle motor als je nog op banden rijdt die dat geweld niet aankunnen.

GEKLEURD WEGDEK

Op het racen zelf is weinig aan te merken. De besturing is soepel en direct. Vlieg je uit de bocht dan heb je dat alleen jezelf te verwijten. Op het overzichtelijke scherm krijg je nogal wat informatie voorgeschoteld. Zo zie je onder meer je positie in de race, de snelheid, een circuitschets en een rondeteller. Heel belangrijk zijn de schademeter (linksboven) en de energiemeter (rechtsonder). Bij te veel schade of te weinig energie kun je gas geven wat je wilt maar is je auto niet meer vooruit te branden. De enige manier om hier wat aan te doen, is te rijden over stukken gekleurd wegdek. Rij je over een blauwe strook dan wordt je schade gerepareerd en de rode stukken brengen je energiemeter weer op peil. Hoe langzamer je over deze stroken rijdt, hoe meer energie je krijgt en hoe meer schade gerepareerd wordt. Zeker als je volgas rijdt (en wie doet dat niet) zul je merken dat je auto energie vreet en dan is het soms zelfs nodig op de rode stroken even stil te staan om genoeg power te tanken.



Op de rode stukken wegdek kun je energie scoren.

AFWISSELEND

De races zijn behoorlijk afwisselend. Natuurlijk is de scenery op elke planeet afwijkend maar ook de circuits zijn telkens weer anders. Op sommige circuits moet je in een fractie van een seconde beslissen of je links of rechts afslaat en op elk parcours zijn de hoeveelheden en lengte van reparatie- en energiestroken totaal verschillend. Daarbij komt dat naarmate je verder komt, je steeds meer smalle rijstroken voor je wielen krijgt waardoor het inhalen moeilijker wordt. Ook de omstandigheden op de verschillende planeten zijn telkens anders. De ene keer is het erg heet en droog (dat maakt voor het rijden overigens geen bal uit) en soms word je geconfronteerd met dichte mist of een nachtrace (en dat heeft


Dat lijkt me een prachtig circuit.


Deze nachtelijke race werd me fataal.


Heb je een multi-player adapter, dan kun je met z'n vieren spelen.

AR

weldegelijk z'n invloed op je rijgedrag). Een gemiste kans vond ik dat je in een race op een ijzige planeet met een besneeuwd circuit niets merkte van gladheid of zo. Zeker net een strooiploeg langsgeweest.

PASSWORDS

Aan het eind van elke race door een sterrenstelsel krijg je een password, mits je bij de eerste tien geëindigd bent natuurlijk. Schrijf dat password altijd op want anders moet je bij een mislukte race weer helemaal overnieuw beginnen.
TopGear 3000 biedt ook de mogelijkheid om, als je een SNES muli-player adapter hebt, tegen drie anderen te racen. Het scherm wordt dan automatisch verdeeld in vieren en het geheel blijft redelijk overzichtelijk.

HEFTIG

Hoeveel circuits er zijn in deze race op twaalf sterrenstelsels weet ik niet precies want het is mij nog niet gelukt het spel uit te spelen. Zelfs na zeven pogingen op het nachtelijke circuit op de planeet 'Mechan' eindigde ik niet bij de eerste tien en werd ik onverbiddelijk teruggevlogen naar de vorige planeet (ik had m'n laatste password gelukkig opgeschreven). Laat je dus niet in de luren leggen door het wat makkelijke begin van dit spel want het wordt echt heftig.
Tot slot nog even een tip. Je begint elke race met vier 'turbo boosts' die je snelheid gedurende een tiental seconden aanmerkelijk verhogen. En al lijkt het aantrekkelijk om in het begin een aantal tegenstanders voorbij te boosten, toch raad ik je aan deze versnellers pas te gebruiken wanneer je energiemeter leeg raakt. Als je zuinig genoeg bent geweest met je turbo-krachten, lukt het je dan misschien om nog net een stuk rood wegdek te bereiken waar je weer energie kunt tanken.

Afgezien van het onzinnige verhaal over vreemde sterrenstelsels en illegale races is er weinig mis met TopGear 3000. Veel mogelijkheden, waarvan snelheden (tot boven de 450 km/uur) en een goede besturing maken dit spel tot een plezierig racetje. Het geluid is [illegible] niet om over naar huis te schrijven maar daar kun je [illegible]



RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

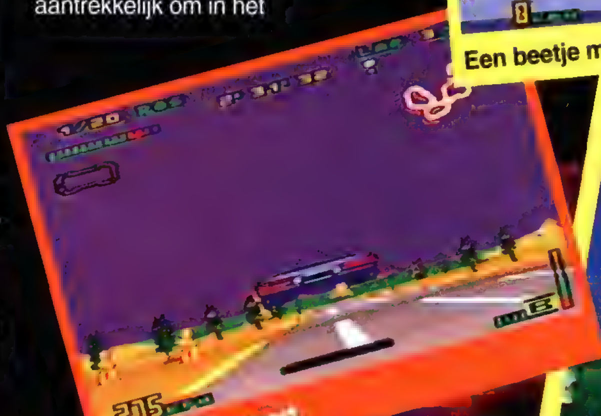
- ▲ Oerend hard
- ▲ Wordt steeds moeilijker
- ▼ Onzinnig verhaal
- ▼ Matig geluid

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125

7⁶



Een beetje mist en gelijk een file.



In vliegende vaart.



De gaskraan helemaal open.



Hoe verder je komt, hoe moeilijker het wordt om in te halen.



Iets teveel boost gegeven.

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

Ook de Game Boy liefhebbers kunnen nu genieten van de bijzondere kennismaking tussen Alex Murphy en de Terminators van Skynet. Robocop is degene die de wereld moet zien te verlossen van een dolgedraaide computer die notabene op basis van zijn eigen zenuwstelsel is ontwikkeld.



Waar zijn de Terminators?

SKYNET

Nadat de aarde gedeeltelijk is verwoest door een kernoorlog, besluiten de overlevenden een computer te ontwikkelen die dit in de toekomst moet zien te voorkomen: Skynet. De wetenschappers die aan dit project werkten, vatten het idee op om hiervoor het zenuwstelsel van Robocop na te bouwen. Dit was namelijk het enige tastbare succes geweest van een samensmelting van mens en computer. Het liep echter allemaal net even iets anders dan verwacht.

THE TERMINATORS

De centrale computer van Skynet (CPU) was na een aantal jaren niet meer door de mens te besturen en had een dusdanige intelligentie opgebouwd dat het zelfstandig ging opereren. CPU besloot dat de mensheid uitgeroeid zou moeten worden. De goedwillende robots die jarenlang de mensheid hadden gediend, veranderden op zijn commando in de gevreesde Terminators. Met maar één doel: een einde maken aan het bestaan van de mensheid.

MENSELIJKE TREKJES

Alhoewel Robocop meer machine dan mens is, vindt hij toch dat dit een beetje te ver gaat. De mens is zijn schepper dus die moet beschermd worden.



Shoot the SOB!

Zijn eerste contact met de Terminators komt tot stand in de straten van Detroit. Robocop is druk bezig om allerlei tuig van daken en uit ramen te schieten als daar plotseling een gevaarlijk uitziende machine voor hem staat.
Veel goeds kan dit niet betekenen dus schiet Robocop al zijn guns leeg op dit wezen. Pas na zijn laatste patroonhouder zakt het ding ineen en krabt Robocop achter zijn stalen oren terwijl hij mompelt: "Awesome!"

BACK TO THE FUTURE

Al snel wordt Detroit ingewisseld voor de toekomst waar Robocop aan het grote werk begint. Skynet moet worden vernietigd. Zeven Levels heeft de Police Officer nodig om tot bij de intelligente computer te komen. Daar begint de laatste slachtpartij: Robocop vs. zijn alter ego Skynet. Wat het einde van het verhaal zo dramatisch maakt (Robocop slaagt natuurlijk in zijn missie), is dat hij nooit meer terug kan naar zijn eigen tijd. Zijn stad en zijn vrienden leven in het verleden. Maar Robocop zou geen Robocop zijn als hij dit detail niet positief zou benaderen: "Ze hebben me hier nodig", is zijn korte commentaar. Drie maal hoera voor Robocop!

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	7²
ORIGINALITEIT	5⁹
SPEELBAARHEID	5¹

+ Dit moet een film worden
− Te groot spel voor een te klein systeem
− Echt origineel is het natuurlijk niet

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,95 Bfr .ca. 1260
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel. 023-420554

6⁶

Helaas is de Game Boy wat beeld betreft zo beperkt dat het spelen van dit spel al snel ontaardt in een grote berg irritatie. Ik moet eerlijk toegeven dat ik, wat dit soort spellen aangaat, een grote hekel heb aan dat frustrerende getuur naar dat kleine schermpje! Ik zal desondanks in mijn rapport proberen objectief te blijven...

THOMAS





Zo'n vette kogel wil je niet in je lijf.

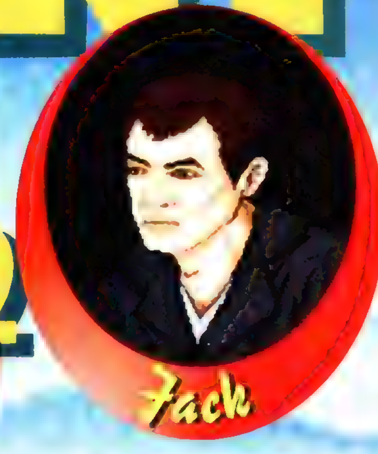


Ook in het riool is het niet veilig.

REVIEW

INNOCENT UNTIL CAUGHT 2
Presumed Guilty





Meestercrimineel Jack T. Ladd heeft het briljante plan opgevat om de Dairy Patrol te overvallen. Hij wordt daarbij bijgestaan door een koe. Jammer genoeg voor Jack mislukt dit plan; hij wordt opgepakt en tot zijn grote verbazing en ergernis blijkt de dienstdoende agent een vrouw te zijn.

BEKVECHTEND DOOR DE RUIMTE

Jack en Ysanne, zoals deze agente heet, hebben eigenlijk vanaf het begin al bonje met elkaar. Over en weer worden rotopmerkingen gemaakt, die over het algemeen wel grappig zijn en waarbij Jack vaak het onderspit delft. Nadat Ysanne Jack in een cel heeft opgesloten ontsnapt hij al snel. Maar Jack veroorzaakt nog meer ellende: hij saboteert ook nog eens het schip. Dit komt Ysanne niet al te best uit, net nu aliens een samenzwering op poten hebben gezet tegen het universum waar Ysanne zich bevindt en een planeet hebben overvallen. Al ruziënd zullen Ysanne en Jack hun uiterste best moeten doen om de aliens een halt toe te roepen. Dit brengt hen op verschillende planeten door het hele melkwegstelsel.

ROLLEN OMDRAAIEN

Presumed Guilty is een grappig adventure met een tamelijk unieke draai. Je kunt namelijk kiezen met welk figuur je wilt spelen, Ysanne of Jack. Het aardige hiervan is dat zij alletwee verschillende rollen in het spel spelen. De puzzels die je met Jack oplost, zijn niet dezelfde als die je met Ysanne doet. Het geeft de speler de kans om het spel twee keer te spelen, zonder dat je al bekend bent met de puzzels. Helaas is het niet mogelijk om tijdens het spel te wisselen van figuur. De characterselect zit aan het begin van het spel.

LACHEN, GIEREN...

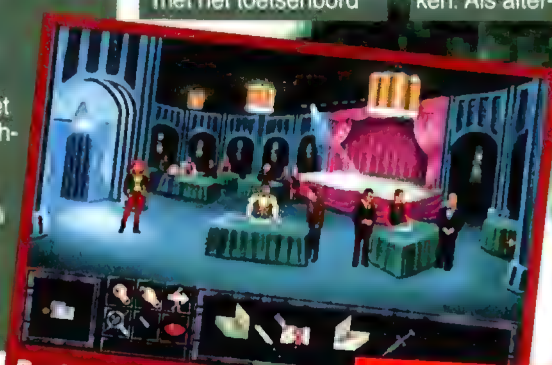
Doodgaan is er in dit adventure niet bij. De vijandige aliens zijn zo soft als het maar kan, daarbij komt dat het hier helemaal niet gaat om vechten of winnen. Presumed Guilty is vooral bedoeld voor de lol: de teksten zijn grappig, de boordcomputer is melig en het verhaal is absurd. Alleen de puzzels zelf zijn tamelijk serieus, maar niet al te moeilijk. Wat hier kortom telt is niet de gameplay, maar meer de dingen er omheen. Presumed Guilty kan met een joystick of met een muis in combinatie met het toetsenbord gespeeld worden. Er wordt daarbij gebruik gemaakt van twee muisknoppen. Met de linkerknop begin je een aktie en met de rechter scroll je door de verschillende iconen waarvan je als speler gebruikt kunt maken. Als alternatief kun je het menu onder in het scherm gebruiken.

HOOR DE WIND WAAIT...

De geluidseffecten zijn echt heel goed gedaan. Een voorbeeldje: op een gegeven ogenblik staat Ysanne bovenop een wolkenkrabber en de wind fluit om je oren. Heel levensecht. Zelfs de automatische deuren in het ruimteschip gaan met precies het irritante geluidje open zoals ik dat altijd al gedacht had.

Een heel leuk spel, ook omdat de hoofdrolspelers ieder verschillende rollen spelen. De puzzels zijn vrij simpel maar dat mag wat mij betreft de pret niet drukken.

LAURA



Pardon, ik had een tafel mèt stoel gereserveerd.



Geef je over en die koe ook!



Het is een tweedehandsje hoor.



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

- Verschillende hoofdrolspelers
- Elke speler heeft eigen puzzels
- Humor
- Geluidseffecten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemvereisten: 386-33, 4 Mb RAM, double speed CD-ROM, muis, geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

7⁵

MICKEY MOUSE Legend of Illusion

Mickey's Legend of Illusion verschilt nauwelijks van zijn vorige Game Gear verschijning: Land of Illusion. Alle ingrediënten zijn terug: prachtige graphics, fantastische speelbaarheid, vreemde werelden en eindeloze puzzels. Maar is er ook iets nieuws onder de zon?

RAPPORT

- GRAPHICS 9,1
- GELUID 8,8
- ORIGINALITEIT 5,0
- SPEELBAARHEID 9,1

▲ Prachtige platforms
▲ Hoog puzzel en zoekgehalte
▲ Mooie plaatjes

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8

KONING MICKEY

Het rijk van Koning Pete maakt zware tijden door. De enige manier om de problemen op te lossen, is om het Water Des Levens te halen. Alleen een koning kan dat water halen, maar Pete is bang voor de gevaarlijke reis. Op dat moment loopt Mickey binnen. Snel besluit Pete om hem tot koning te kronen zodat hij het gevaarlijke klusje kan opknappen. Voordat Mickey kan protesteren is Pete al verdwenen. Mickey besluit een echte koning te zoeken voor hulp en gaat op weg naar het rijk van Koning Goofy.

Legend of Illusion is een fraai platformspel met flitsende graphics en uitstekende gameplay. Nieuw is een level waarbij Mickey op de rug van een drakenvlieg obstakels moet ontwijken, maar erg origineel is het spel verder niet. Wil je echter een van de beste Game Gear platforms zien van dit moment: this is it!
BJORN



DUCKINGHAM PALACE

Onderweg stuit Mickey op boze katten die met bloempotten smijten en slungels die zich verschuilen in regentonnen. Als Mickey bij Goofy's rijk aankomt, is Goofy verdwenen. Hij is zijn vriend Koning Donald helpen. Op dus naar het kasteel van Donald! Mickey moet door het bos en daar wachten boze bijen, enge handen en gevaarlijke slangen. Uitgeput komt Mickey aan bij Duckingham Palace en dan beginnen de moeilijkheden pas echt....



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Batman en Robin zijn weer present. In de PU van januari kreeg de SNES-versie van dit spel een ruime acht. Het zal mij benieuwen of de bits van de Game Gear ook zoveel speelplezier opleveren.

RAPPORT

- GRAPHICS 6,1
- GELUID 4,3
- ORIGINALITEIT 5,1
- SPEELBAARHEID 6,0

▲ Joker
▼ Geen Catwoman
▼ Saai

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,00 Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Novotrade
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

5,4

LUIE GAT

De Joker en zijn handlangers zijn weer eens flink aan het kloten in Gotham City. Wat bezielt die vent toch om steeds onschuldige burgers lastig te vallen met zijn foute grappen en grollen? Get a life! En dat is nu precies wat Batman aan zijn verstand probeert te brengen.
Ik weet het, het is een oud gegeven, maar wat moet die vleermuis anders? Hij kan moeilijk op zijn luie gat voor zijn open haard de avonturen van Superman gaan zitten lezen. De hele film- en computerspel industrie zit namelijk met smart te wachten op nieuwe avonturen. Dus hup, pakje weer aan, Batmobiel voltanken en op pad.

Het lijkt wel komkommertijd in gamesland. Veel spellen die de laatste tijd zijn uitgekomen, hebben een triest amusementsgehalte en Batman & Robin doorbreken deze negatieve spiraal niet. Ondertussen vermaak ik mezelf maar met een video van Batman met Catwoman. Miauuuuw!
THOMAS



IK WIL CATWOMAN

Batman & Robin moeten natuurlijk een hele serie platformen afwerken om bij de Joker te komen. Maar voordat ze voorgoed de schmink van zijn gezicht kunnen timmeren, krijgen ze het aan de stok met gangsters, vliegende vetzakken en levende speelkaarten. Een verschrikkelijk saaie flutbende dus, evenals het spel. Alleen Catwoman (Michelle Pfeiffer) had me nog kunnen opvrolijken maar die is natuurlijk in geen velden of wegen te bekennen.



Geen tegenstander te zien maar Batman zoekt vast dekking.



Trek eens aan het touwtje Batman.



KONAMI®

De Totale Voetbalgekte voor de SNES

26 nationale elftallen. Ongelooflijk realistisch. Het spel dat nieuwe normen stelt.
Je vraagt je af " wat heeft dit spel wat andere spellen niet hebben?" We vertellen het je:
Prachtige sprites met gedigitaliseerde spelers en bewegingen. Dat betekent: Echte voetballers, geen kleine onduidelijke poppetjes. Je herkent ze tot in de details. Het uiterlijk van de spelers is ongelooflijk realistisch. Alle bewegingen zijn mogelijk; spectaculaire duikvluchten om de bal toch nog te kunnen koppen, slidings, een-tweetjes, harde tackles, corners met effect enzovoort. De opties zijn er allemaal: Wereldkampioenschap, Penalty-schieten, training, Scenario-modus, herhaling in slow-motion, buitenspelval kortom: noem het maar op.Bijzonder goede besturing voor alle bewegingen.
Kies je taktiek voor elke linie van het elftal. Je zit er echt middenin als je het publiek tekeer hoort gaan en het opzwepende kommentaar van de reporter hoort.
Alsof je midden in het stadion zit.



HFL 159,95

NIEUW!



Nog niet overtuigd? Kijk maar wat de vakpers ervan zegt:

POWER UNLIMITED 2/95:
„Een kanjer van een spel, echt een juweeltje."

SUPER PRO 12/94:
„Vergeet elk ander voetbalspel. Konami heeft de absolute Voetbal-kicker".

MEGA FUN 2/95:
„technisch briljant...Net zo perfect speelbaar als het eruit ziet... onwaarschijnlijk realistisch en één van de beste sport-spellen allertijden.... Als je zelf van voetbal houdt, kom je hier niet omheen". Een waardering van 90%.

GAME PRO en TOTAAL 2/95:
„Zonder twijfel het beste voetbalspel dat er te krijgen is -bovendien ook nog vol met gags".

Redaktie VIDEO GAMES 3/95:
„International Super Soccer houdt mij urenlang aan het scherm gebonden .... technisch en wat speelplezier betreft briljant... voor mij zonder twijfel het beste SNES voetbalspel dat ooit is uitgebracht".

CLASSIC

PLAY TIME STAR

Intertoys
SPEELGOEDWINKELS

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203



REVIEW

MICRO MACHINES 2

Alleen al bij het horen van de naam Micro Machines begint David al uit zijn mondhoeken te kwijlen. Tijd dus voor een objectievere tester (ik dus) om eens te bekijken of dit spel werkelijk zo fantastisch is.

KEUKEN-TAFEL 2

Micro Machines 2 is en blijft een boeiend spel, ook al ken je de eerdere versies. Hierin moet ik David dus gelijk geven. In deel 2 van Micro Machines is weinig veranderd aan de gameplay: als eerste of als tweede eindigen is het doel. De echte veranderingen zitten 'm in de vele nieuwe circuits die opnieuw bedwongen moeten worden. Maar ook daarin komen we weer vele herkenbare dingen tegen zoals de smerige keukentafel en het pas gemaaide gazon van de buurman.

OPTIES GENOEG

Naast de 'challenge' en 'head to head' wedstrijden, waarin je in een directe confrontatie met je tegenstanders levens kan verliezen, kan je bij Micro Machines 2 ook kiezen voor de League Race. Je scheurt dan over vier circuits tegen drie tegenstanders die bij jou in de poule zijn ingedeeld. Het is ook dit keer weer mogelijk om Micro Machines 2 met z'n tweeën te spelen: via een link op twee Game Gears of met wat meer geklooi op maar eentje. Doe dit alleen met goede vrienden of vriendinnen; een Game Gear kan namelijk een dodelijk wapen zijn!



Het blijven vreemde gasten die Micro-racers.



En ze racen op even vreemde circuits.

Ik geef David gelijk in zijn bezetenheid over Micro Machines. Deel 2 is een steengoed vervolg op de eerste versie. Het spel is simpel van opzet maar tegelijkertijd zo onderhoudend dat het wel weer een succes moet worden.

THOMAS



RAPPORT

- GRAPHICS 8^{8}
- GELUID 7^{0}
- ORIGINALITEIT 7^{5}
- SPEELBAARHEID 9^{1}

- Micro Machines is altijd oké
- Behoorlijk moeilijk
- Veel nieuwe circuits

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 03440-16580

8^{3}

REVIEW

TEMPO

De term 'muziekwereld' wordt vaak genoemd, maar wat wordt daar nu in vredesnaam mee bedoeld? Bestaat er ergens een andere wereld dan die van ons? Een wereld die alleen maar draait om muziek?

PRESTO'S EN ALLEGRO'S

Er bestaat inderdaad een wereld waarin alles draait om muziek. Hier vliegen de kruizen en mollen je om de oren en zijn ook de presto's en allegro's niet van de lucht. Tempo is een bewoner van Muziekwereld en ziet er uit als een kruising tussen een kwartnoot en een mol-teken, maar dan wel met vleugeltjes. Het enige herkenbare aan dit wezentje is zijn walkman die constant op zijn kleine hoofdje staat te schetteren.

KARATE-TRAP

Waar is Tempo naar op zoek? Tijdens het spelen van het spel werd dat niet echt duidelijk. Maar ik kon wel vaststellen dat hij ergens ontzettend zijn best voor doet. Op zijn weg door Muziekland wordt Tempo voortdurend voor de voeten gelopen door kleine miezerige wezentjes die hij met een splijtende karatetrap tot een valse noot reduceert. De insekten die in het rond vliegen, zijn hetzelfde lot beschoren en onderweg wordt onze vriend ook nog eens bespuugd door exotische planten. En hij maar zoeken naar de uitgang van het platform. Het is een merkwaardige boel, dat muziekwereldje en nauwelijks geschikt voor simpele zielen als jij en ik.


Maak eens een beetje tempo Tempo.


Zo'n tegenstander; daar wordt Tempo niet warm of koud van.

Tempo spreekt niet echt tot de verbeelding. De platformen zijn saai en de tegenstand die geboden wordt, maken een gamer warm noch koud. Ik denk dat het educatieve karakter het meest positieve punt is van dit spel. Tussen de levels worden namelijk heuse muzieklessen gegeven. Maar wie een muziekinstrument wil leren spelen, kan toch maar beter naar een muziekschool te gaan.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	6²
GELUID	6¹
ORIGINALITEIT	5⁹
SPEELBAARHEID	6⁰

▲ Algemene Muzikale Vorming

GAME GEAR
Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

6¹

ROAD R[UNNER]

Desert [Demolition]

Mijn favoriete tekenfilmster aller tijden (oké, oké naast Bugs Bunny dan) is altijd Coyote geweest. Nee, niet Road Runner, maar Coyote. De ultieme underdog, de grootste antiheld op Aarde, Kapitein Kluns! Ik zat dus ook met smart te wachten op Road Runner-Desert Demolition, waar je naast Road Runner ook Coyote kunt spelen. Misschien lukt het mij om hem deze keer te laten winnen? Miep miep!



Rolschaatsen is in.



Coyote is weinig stabiel op z'n springveren.



Circus Coyote vertoont kunstjes.

CANIS RAVENOUS

Zoals ik al zei, kun je in Desert Demolition kiezen om met Road Runner te spelen of met Coyote. Simpele keus, lijkt me. Ik kies meteen voor Coyote (Canis Ravenous in het Latijn... interessant hè?). De verschillende opties die je kunt instellen zijn niet om over naar huis te schrijven: moeilijkheidsgraad, knoppeninstelling, geluid, e.d. Omdat ik een antiheld speel lijkt het me veilig om de eenvoudigste moeilijkheidsgraad te kiezen.

VIVA MEXICO

Uiteraard speelt vrijwel het hele verhaal zich af in Mexico. Het eerste level toont knusse Mexicaanse huisjes waar Coyote zich via de daken naar het einde moet worstelen. Het doel is om dit binnen een bepaalde tijd te doen. Hier en daar hangen klokjes die je moet pakken om extra tijd te krijgen en er staan dozen waar speciale hulpmiddelen inzitten. Deze hulpmiddelen veranderen per level. In het eerste level bijvoorbeeld kun je alleen een setje springveren krijgen die onder Coyote's voeten gemonteerd worden zodat hij hoger en verder kan stuiteren. Later komen de bekende rolschaatsen en andere vernuftige apparaten. Level 1 is erg makkelijk, zelfs in de moeilijkste mode.

CIRCUS COYOTE

Een van de vernuftigste hulpmiddelen krijg je in level 2. Moet je voorstellen: je hebt een hoedje op je hoofd gebonden met een minuscuul wieltje erbovenop. Probeer dan over de elektriciteitsdraden te rijden (ondersteboven) zonder te vallen. Klinkt moeilijk, maar is in Desert Demolition kinderlijk eenvoudig. Je hoeft Coyote alleen maar een beetje bij te sturen als hij naar voren of achteren dreigt te vallen.
Zo nu en dan bemachtigt Coyote een Power-Up waarmee hij wat sneller kan. Had hij dit maar in de tekenfilm want het werkt beter dan de hele ACME-winkel bij elkaar! Als je deze Power-Up gebruikt, is het heel makkelijk om Road Runner te pakken te krijgen en daarmee scoor je extra tijd en ACME-vlaggetjes (die overigens alleen punten waard zijn). Eigenlijk kom je als het goed is Road Runner bijna niet tegen in level 2 want de kortste weg naar het



Hoppa!
Road Runner neemt een subtiel sprongetje.



Leuk hoor, Coyotetje pesten.



Deze keer geen koe maar een Coyote gelanceerd.

RUNNER Demolition

einde is via de elektriciteitsdraden. Na een luttele twee minuutjes ben je al beland bij het volgende level: de treinreis.

TRANS-MEXICO EXPRESS

Dit level is eigenlijk een beetje tè simpel. Met de tijd die je in het begin krijgt, kun je makkelijk helemaal doorrennen naar de andere kant van de trein (de locomotief) om de trein stil te zetten, want dat is het doel. Kruip onderweg nog even onder de buizen door en pak een extra leven. Op de trein staan katapulten waarmee je een stukje kunt overslaan en er zijn zware rotsen die je moet opblazen. Als je dan op het rotsblok gaat staan, krijg je extra hoogte waardoor je Power-Ups kunt bereiken.
Deel twee van dit level is wel wat leuker. Je glijdt over een achtbaan van treinrails door het level heen. Op verschillende plekken staan mijnkarretjes waar je in kunt gaan zitten om sneller te gaan maar pas wel op want sommige zijn gevuld met dynamiet! De rolschaatsen met Turbo Injectie aandrijving helpen ook een handje. Je kunt deze vinden in de kisten die op de baan staan.

TRUCK RUNNER

De volgende levels zijn eigenlijk al net zo makkelijk als de rest van het spel. De grotten (level vijf) vormen een doolhof maar dat is nou ook weer niet zo ingewikkeld dat je de weg kwijt raakt. Ga eerst helemaal naar beneden en neem dan rechts de lift omhoog. Via kanonnen en drilboren kom je dan aan het einde van het level waar twee extra levens op je wachten.
Bij level zes krijg je overigens vleugels als je in een tonnetje springt. Ze zijn van ACME-fabrikaat dus reken erop dat ze niet te lang meegaan! Al vliegend kom je zo bij level zeven, dat tot mijn verbazing ook meteen de finale is. Road Runner rijdt in een truck rond en je moet tonnen op die truck gooien totdat hij ontploft. De tonnen staan steeds weer aan de andere kant van het speelveld dus je moet een aantal obstakels (de truck en aambeelden aan ballonnetjes) ontwijken. De finale is zelfs zo eenvoudig, dat deze binnen de tijd van twee minuten uit te spelen is.

SPEEDICUS BIRDICUS

Omdat ik Desert Demolition met Coyote in een half uurtje had uitgespeeld, wilde ik het toch nog eens met Road Runner proberen. Veel meer valt daar niet over te zeggen, behalve dat je geen hulpmiddelen hebt maar wel Power-Ups, waardoor je nóg sneller kunt rennen. Deze keer moet je natuurlijk niet Coyote te pakken zien te krijgen maar hem juist ontwijken. Dat is niet zo moeilijk want je bent veel sneller, behalve als hij rolschaatsen aan heeft maar zelfs dan is hij gemakkelijk te ontwijken. Het hele spel is verder bijna hetzelfde, inclusief de anticlimax melding dat je het spel hebt gewonnen.



En dan na 20 minuten spelen; de finale.

Eigenlijk ben ik best teleurgesteld. Als stripfiguur is het duo nog steeds favoriet maar om nou een spel te kopen dat je binnen een half uur uitspeelt is niet echt opwindend. De graphics en de meligheid komen overeen met de tekenfilm. Road Runner fladdert met zijn voetjes en roept Miep Miep als hij de benen neemt en Coyote ontploft gemiddeld zo'n stuk of honderd keer als je goed je best doet. De bediening is overigens erg goed, met functies voor alle knoppen. Echt jammer dat het spel veel te makkelijk is!

BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS	7.8
GELUID	7.0
ORIGINALITEIT	4.0
SPEELBAARHEID	5.9

- ▲ Zowel Road Runner als Coyote spelen
- ▲ Hoog meligheidsgehalte
- ▼ Veel te makkelijk
- ▼ 'Doodgewoon' platformspel

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

6.2

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

Het is alweer bijna 1996, het jaar waarin de stad Atlanta (V.S.) gastheer zal zijn van de Olympische Spelen. Om hieraan te mogen meedoen, moeten alle atleten voldoen aan bepaalde limieten. Alle atleten? Nou nee, er is er één die denkt dat hij zijn deelname wel op een andere manier kan regelen: Izzy.



Is touwklimmen ook al een Olympisch nummer?



Izzy als rocketman.

NO SWEAT

Terwijl alle topsporters zich in het zweet trainen voor de Olympische limieten, probeert Izzy een plan te bedenken om zonder al te veel sportieve inspanningen ook naar Atlanta te gaan. Izzy komt uit een kleine republiek ergens op het Westelijk Halfrond tussen Noordpool en Evenaar. Niemand weet precies waar het ligt. Op sportief gebied heeft dit land nog nooit iets gepresteerd omdat de inwoners nogal slapjanussen zijn. In de 100 jarige geschiedenis van de Olympische spelen, was het land van Izzy dan ook nog nooit vertegenwoordigd. Dit tot grote onvrede van de landelijke politici.

CHANTAGE

Na de Spelen van Barcelona in 1992, werd Izzy ontboden op het presidentiële paleis en werd hem te kennen gegeven dat hij tegen elke prijs zijn land moet vertegenwoordigen in 1996.
In eerste instantie reageerde Izzy verrast: het was immers onmogelijk om met zijn lichaamsbouw de gestelde limieten te halen. Maar na een paar glazen wortelsap en wat gebrainstorm werd het idee geboren om met chantage toegang te krijgen: het stelen van de vijf Olympische Ringen.

STUNTELAAR

De Ringen van Olympus zijn het symbool van de Olympische Spelen. Niemand zou het durven ze te stelen, behalve Izzy. Izzy zal ze krijgen, want Izzy heeft maar één ding in zijn kop: meedoen aan de Olympische Spelen. Chantage is natuurlijk een verderfelijke manier om je zin te krijgen, maar als je Izzy zo ziet stuntelen om maar mee te mogen doen in Atlanta dan krijg je haast medelijden en wil je hem graag helpen om zijn opdracht te voltooien. Maar makkelijk zal het niet worden want de Ringen worden streng bewaakt en op de meest ontoegankelijke plekken ter wereld verborgen gehouden.

HOOP VOOR IZZY

Izzy specialiteit is verspringen en touwklimmen. Hij verpulvert de ene na de andere bewaker door er gewoon bovenop te jumpen en hij springt met gemak van liaan tot liaan. Zelfs vliegen is hem niet vreemd. En ik dacht dat Izzy zo'n slappeling was? Zo te zien valt het allemaal best wel mee. Misschien is er dan toch nog hoop voor Izzy als het helemaal niets wordt met die Ringen en mag hij officieel meedoen op het onderdeel verspringen. Op een legale manier, net zoals al die andere atleten.



Ik zal je m'n knuppel eens laten voelen!



Het olympische vuur brandt al.

Ach, Izzy is een platformspel dat niet echt uitspringt boven al die andere spellen in dit genre maar de graphics zijn goed verzorgd, evenals het geluid en Izzy is lekker te bespelen. Echt spannend is het allemaal niet en dat is jammer, want spanning onderscheidt uiteindelijk de interessante van de oninteressante spellen.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	7²
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5¹
SPEELBAARHEID	6⁹

▲ Izzy Olympisch of niet?

▼ Oninteressant

▼ Een beetje zoutloos

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca.2700
Fabrikant: US Gold
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

6⁶

FULL THROTTLE

Ooit wel eens op een jet-ski gezeten? Zeg maar, een kruising tussen een 500 cc motor en een speedboot. Als je wilt weten hoe dat voelt, kan je met het spel Full Throttle alvast even oefenen.

COMBINATIE

Full Throttle combineert een gewone motorrace met jet-ski-races. Je mag kiezen of je aan een gecombineerde race meedoet of gewoon solo-races wil rijden of 'varen'. Als je voor de combinatieraces hebt gekozen, moet je eerst op de motor.
De motorrace speelt zich af op een circuit zonder tegenliggers of overstekende kippen en koeien. Je vindt er wel verschillende hindernissen, zoals wegafzettingen, rotsblokken en olievlekken. Natuurlijk zijn er, net als jij, andere snelheidsmaniakken die meedingen naar het eremetaal.

VUILE TRUCS

Bij Full Throttle geldt niet alleen of je goed kan rijden, maar ook hoe verdorven je bent in het dwarszitten van je concurrenten. Je kan je tegenstander bijvoorbeeld van z'n rijtuig af schoppen met een harde trap. Als je dan ook nog een beetje meestuurt, heb je goede kans dat de ongelukkige niet alleen van de weg afvliegt, maar ook onzacht in aanraking komt met een lantarenpaal. Dezelfde vuile trucjes gaan ook op bij de jet-ski races. Maar omdat je op het water zit, gaat het allemaal wat minder flitsend. Je kan bij beide disciplines extra geld verdienen met power-ups die links en rechts tevoorschijn komen. Maar pas op! Soms word je in de val gelokt. Scherp bijsturen om een power-up van 100 dollar te bemachtigen eindigt niet zelden in een onvrijwillig contact met een rotsblok. Extra handicap bij het jet-skiën is het slijmerige zeewier, dat je soms zo vertraagt dat al je tegenstanders langs scheuren. Voordat je weer op volle snelheid bent, is de race al afgelopen.

CIRCUS

Om een klein beetje circusgevoel toe te voegen, zitten er hier en daar brandende hoepels in het spel. Vlak ervoor staat een kleine schans opgesteld, die je precies in het midden op moet rijden om door de hoepel te springen. De beloning wordt uitgedrukt in harde dollars. Natuurlijk is er zowel voor de jet-ski's, als voor de motoren een bescheiden winkelcentrum ingericht. Als je genoeg pieken bij elkaar hebt gesprokkeld en je voer/vaartuig heeft het zwaar te verduren gehad, dan kun je hem hier inruilen of op laten knappen. En dan begin je maar weer aan de volgende race.


Wat een mooie brug.


Maar wat een harde rots.


Een beetje saaie weg.


Maar wat een harde paal.


Licht aan het eind van de tunnel.



Ik ben niet zo onder de indruk van Full Throttle. De jet-ski is een aardig nieuwtje, je moet je aandacht er goed bijhouden maar het racet niet echt lekker. De motor ligt daarentegen solide op de weg, stuurt vrij direct en is zeer wendbaar. Er is alleen weinig te doen onderweg. Middelmatigheid is troef bij Full Throttle en daar loop ik niet warm voor.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Verschillende voertuigen
- ▼ Beetje tam
- ▼ Jet-ski racet niet lekker
- ▼ Zeewier

SNES
Prijs: ƒ 159.95 Bfr.ca.2880
Fabrikant: Gametek
Distributeur: PMR
Tel.023-424716

6⁵

PAC-MAN 2 the New Adventures

Nou doen ze het weer hè? In het maart-nummer van dit jaar bracht Namco het spel Pac-In-Time uit: één van de grootste missers van dit jaar. Ik waarschuwde toen al dat je niet moet spotten met de reputatie van de grootste videogame-held aller tijden. Maar goed, Namco is moedig, ze proberen het nog een keer. Pac-Man 2 moet de grote fout goedmaken. Ik ben benieuwd!



Een welverdiende dood.



Super Pac-Man.



Een Pac-Man met ketchup a.u.b.

RAPPORT

GRAPHICS	1°
GELUID	1°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	0¹

- VRESELIJKE graphics
- VRESELIJK geluid
- VRESELIJKE bediening
- VRESELIJK dom spel

SNES
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 2680
Fabrikant: Namco
Distributeur: Nintendo
Tel. 03402-51353

1⁵

Pac-Man kan wat mij betreft ontslag nemen bij Namco. Niet te geloven dat zo'n smakeloos spel de markt op wordt gedumpt. Denken ze soms echt dat een PU-redacteur onder de indruk is als je maar een bekende naam op de cartridge plakt? No way man. Als Pamela Anderson de hoofdrol speelt in een anderhalf uur durende film over schoenen dan kijkt toch ook geen hond (hoewel...). Mijn advies: koop dit spel niet, kijk er niet eens naar en als je hem van iemand kado krijgt, onterf ze! Geef ze een flinke hoek en doe er van mij ook een bij. Goedemiddag, ik ga even braken.

[illegible]



PAPA PAC-MAN

Nadat ik de cartridge in de SNES heb gestopt, komt het benauwde gevoel al weer boven. De meest simplistische graphics die een 16-bitter uit zijn printplaat kan persen, ontsieren het scherm. Pac-Man heeft voetjes gekregen en staat samen met Mrs. Pac-Man en Pac-Man Jr. in een huiselijk sfeertje paniek te zaaien omdat de kleine geen flesje melk meer heeft. En ja, inderdaad, de gevaarlijke missie van deze ex-spokenjager, deze universele held die het goede doet overwinnen tegen het kwaad, deze wereldredder, is (tromgeroffel) het zoeken naar een flesje melk voor de baby. Zoiets doms heb ik nog nooit gehoord. Een flesje melk zoeken is de missie van deze superheld in level 1. Ongelooflijk! Ik ben sprakeloos.

ROTBEDIENING

Het zoeken naar dat flesje valt nog niet mee. Niet omdat het nou zo moeilijk te vinden is: drie schermpjes naar rechts staat hij als het ware op een presenteerblaadje naast een koe notabene, maar de besturing is zo rottig dat je Pac-Man alleen met een hoop moeite en frustraties naar het flesje kan loodsen. Lukt dat eindelijk, dan vult Pac-Man zelf de fles en kun je terug naar huis lopen om trots level 1 te hebben voltooid. Zit je nog? Luister hier eens naar: Level 2 is nog veel onbenulliger dan level 1! Je moet een bloempje zoeken in de bergen om naar een meisje te brengen dat jarig is!!! Nog één zo'n spel en ik ga ander werk zoeken.



Melk voor baby Pac-Man.

SPEEDY GONZALES

Cheese Cat Astrophy

VRIENDINNETJE ONTVOERD

Bueno, I think maybe I can look at the game for a liettle biet if I don't get too tired. Speedy en ik woonden samen in een klein dorpje in Mexico. Speedy was verliefd op een mooi muisje uit het dorp en rende zenuwachtig door het dorp om haar telkens maar weer even te zien. Toen kwam de grote boze pussycat en die nam Speedy's vriendinnetje mee! Speedy is niet bang voor de grote pussycat dus hij ging hem toen snel achterna om zijn vriendinnetje te bevrijden. Maar de grote boze pussycat wist wel dat Speedy zou komen dus hij nam ook de rest van de muizen gevangen zodat Speedy die eerst moest bevrijden. Dat gaf de pussycat meer tijd om Speedy's muisje te verstoppen op een goede plek. En zo begint Cheese Cat Astrophy.

SAAI

Ja ho even, zo'n verhaal kan ik zelf ook wel verzinnen. Bij deze schop ik Slowpoke genadeloos terug naar Mexico en ik ga zelf wel weer aan de slag. Het is allemaal waar wat Slowpoke zegt en het spel is net zo saai. De vijanden in het spel beperken zich tot insekten en dieren die je niet aan mag raken. De bedoeling is dat je er bovenop springt of ze met je Mexicaanse strohoed omver zeilt. Vaak lukt dat niet want de hoed is moeilijk te timen en het springen gaat erg onvoorspelbaar. Als je denkt dat je bovenop een vijand springt, blijkt het dat je er net 0,001 millimeter naast zit zodat je weer wat energie verliest. Telkens als je één van de gaten in gaat, krijg je óf een soort bonusleveltje met extra punten en hoedjes óf je kunt één van de dorpsbewoners bevrijden. Als je ze allemaal hebt bevrijd, verschijnt er een pijl boven één van de gaten die aangeeft waar het level eindigt.

MEER VAN HETZELFDE

Level 2 lijkt erg veel op level 1, alleen daar moet je een grot in gaan voor de bonus of het bevrijden en heb je in plaats van mieren planten die je het leven zuur maken. Het tweede level is erg frustrerend om te spelen omdat je de helft van het spel niet ziet. Je moet een beetje op de gok springen in de hoop dat je niet in een afgrond dondert. Na alle dorpelingen bevrijd te hebben kom je bij een duplicaat van level 2 waar je hetzelfde lot te wachten staat.

Ola!? My name ies Sløwpøke Rødrigues... and I have a very bieg gun. The people from Power Unlimited have asked me to write a review for my amigo's newest game 'Speedy Gonzales ien Cheese Cat Astrophy'.

Ik weet niet wat het is deze maand maar het lijkt wel of die spelletjesmakers in slaap zijn gesukkeld. De graphics van dit spel zijn van laag niveau en het geluid is deze keer uitzonderlijk slecht. Meer dan een sporadisch piepje of pingeltje kon er blijkbaar niet vanaf en origineel is het al helemaal niet.

BJØRN & SLOWPOKE



RAPPORT

GRAPHICS	4⁵
GELUID	4⁰
ORIGINALITEIT	3⁰
SPEELBAARHEID	6⁰

- Zwakke graphics
- Zwak geluid
- Voorspelbaar
- Domme vijanden

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

4⁴

Speedy redt een dorpsgenootje.







Speedy rent snel en springt hoog.

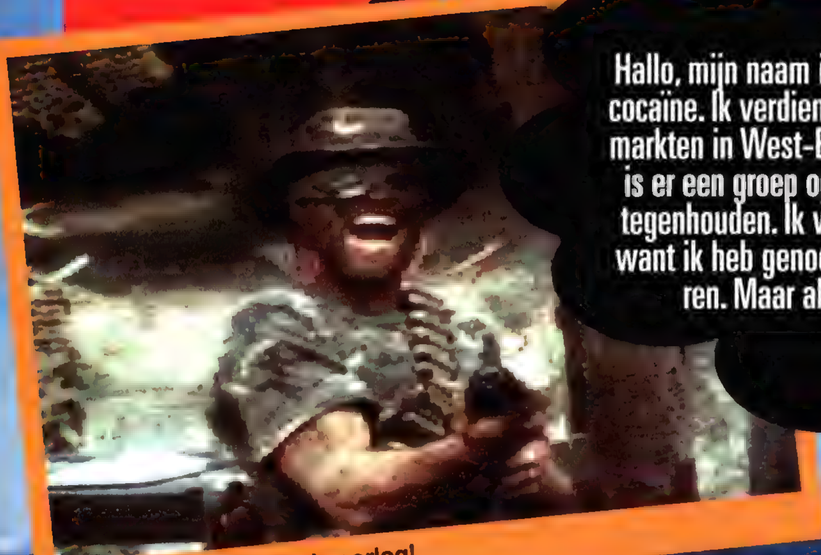


In level 2 mag Speedy lasso werpen.

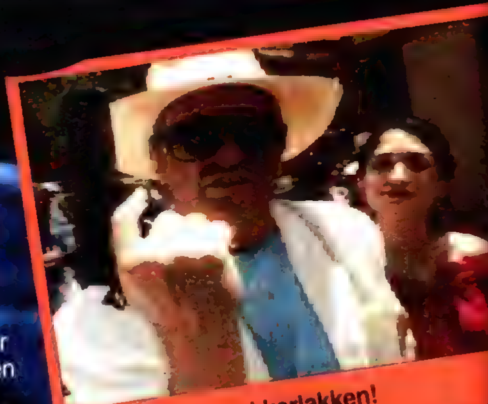


Help! Een muisetende plant.

DRUG

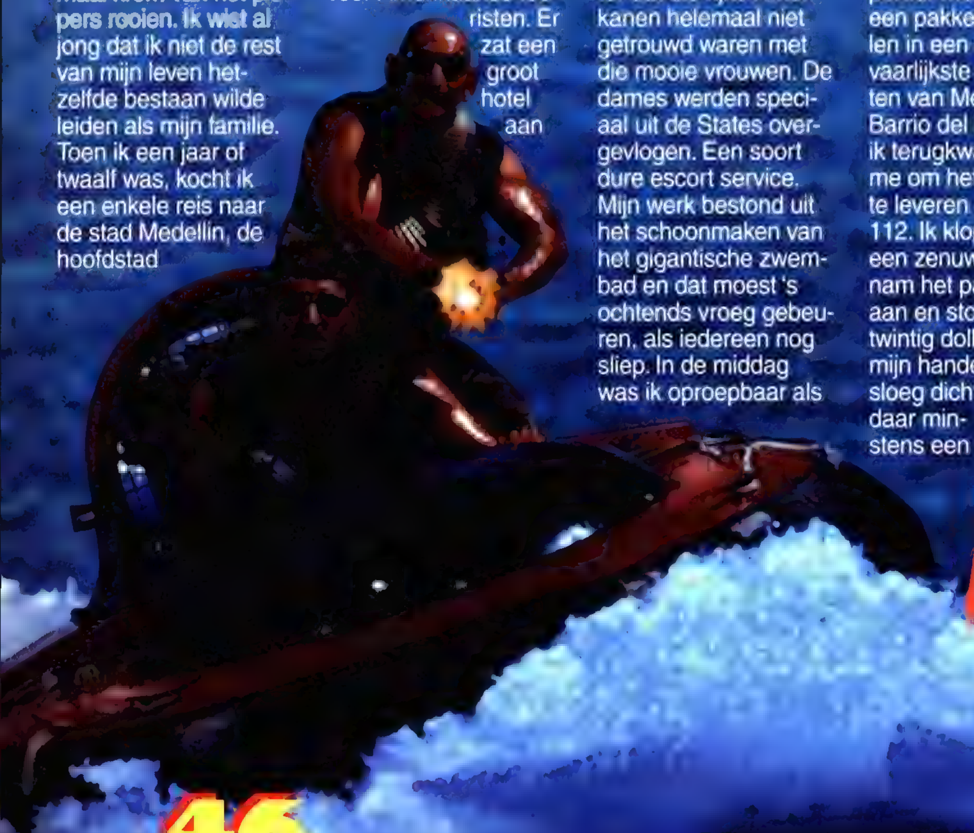

Wil je oorlog? Dan krijg je oorlog!

Hallo, mijn naam is Pablo Escondido en ik ben groothandelaar in cocaïne. Ik verdien miljoenen met het bevoorraden van de drugsmarkten in West-Europa en de Verenigde Staten. Maar sinds kort is er een groep opgefokte Yankees die denkt dat ze mij kunnen tegenhouden. Ik weet niet waarom ze opeens zo moeilijk doen, want ik heb genoeg smeergeld betaald om ze de mond te snoeren. Maar als ze oorlog willen, dan krijgen ze oorlog!


Ik begraaf die kakkerlakken!

AARDAPPELBOER

Ik kom oorspronkelijk uit een arme familie van aardappelboeren in het hooggebergte van Colombia. Mijn vader, moeder, zusjes en broertjes lopen allemaal krom van het piepers rooien. Ik wist al jong dat ik niet de rest van mijn leven hetzelfde bestaan wilde leiden als mijn familie. Toen ik een jaar of twaalf was, kocht ik een enkele reis naar de stad Medellin, de hoofdstad van Colombia, om daar mijn geluk te beproeven. Ik werkte hier en daar in een restaurantje als bordenwasser, maar uiteindelijk kreeg ik een baantje in een sjiek casino. Het casino was speciaal voor Amerikaanse toeristen. Er zat een groot hotel aan vast met een schitterend zwembad, dat gevuld was met rondborstige, blonde, kirrende Amerikaanse vrouwen en hun vette, uitgezakte stinksigaren rokende echtgenoten. Ik kwam er pas later achter dat die rijke Amerikanen helemaal niet getrouwd waren met die mooie vrouwen. De dames werden speciaal uit de States overgevlogen. Een soort dure escort service. Mijn werk bestond uit het schoonmaken van het gigantische zwembad en dat moest 's ochtends vroeg gebeuren, als iedereen nog sliep. In de middag was ik oproepbaar als boodschappenjongen en moest ik in de lobby van het hotel wachten totdat de portier me voor een klusje nodig had.



COCAINE

Op een dag stuurde de portier me op pad om een pakketje op te halen in een van de gevaarlijkste achterbuurten van Medellin, de Barrio del Diablo. Toen ik terugkwam, vroeg hij me om het pakketje af te leveren op kamer 112. Ik klopte aan en een zenuwachtige man nam het pakje van mij aan en stopte een twintig dollar biljet in mijn handen. De deur sloeg dicht en ik moet daar minstens een kwartier voor een dichte deur hebben gestaan, het biljet stevig vasthoudend. In die tijd was twintig dollar het bedrag dat mijn hele familie in een maand verdiende met aardappels rooien. Ik kwam er pas later achter wat er in het pakketje zat: cocaïne!
Vanaf die dag moest ik vaker pakketjes ophalen en afleveren bij het hotel en mijn stapeltje bankbiljetten groeide gestaag. Ik vroeg me niet af of ik met iets illegaals bezig was, want iedereen deed alsof het de gewoonste zaak van de wereld was. Pas later besefte ik dat het handelen in cocaïne bij de wet verboden was.

IMPERIUM

Om een lang verhaal iets in te korten: toen ik twintig was had ik carrière gemaakt in de cocaïne-handel. Ik deed zaken met machtige lui van over de hele wereld. Eigenlijk verschilde het niet zoveel met de handel in aardappelen, ware het niet dat problemen met concurrenten zelden aan de onderhandelingstafel werden opgelost.
Als ik een meningsver-




Come in my friend.

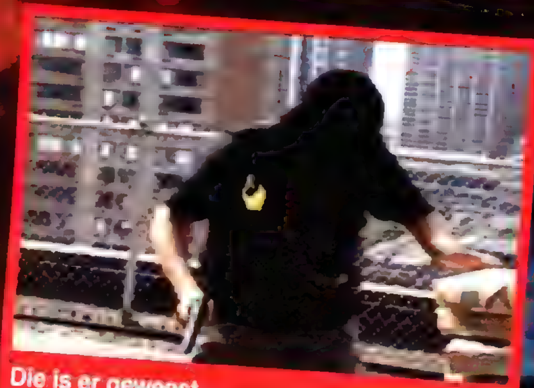
WARS



Het ontvangstcommité.



Rij-langs-schiet-'m-neer.



Die is er geweest.



schil had met iemand met wie ik zaken deed, dan deed ik hem een voorstel dat hij eenvoudigweg niet kon negeren. Ik bood [illegible] som geld om het met me eens te zijn en als dat niet hielp, dan stuurde ik er een paar van mijn jongens op af om de onwillige alsnog te 'overtuigen'. Die jongens van mij kregen altijd gelijk.



Ik bouwde een imperium op en investeerde mijn geld in een aantal grote projecten. Zo liet ik in mijn geboortestad een ziekenhuis en een voetbalstadion bouwen, want de regering gaf aan dat soort dingen geen cent uit. Mijn export van cocaïne groeide en groeide, want de vraag naar het spul op de Europese en Amerikaanse markt steeg enorm. Vraag me niet waarom, want zelf vind ik het spul smerig, maar kennelijk zijn er mensen die het nodig hebben.

OORLOG

Op een gegeven moment kwamen de Amerikaanse en Europese politieke leiders erachter dat veel mensen in hun land cocaïne gebruikten. Dat vonden ze gevaarlijk en in plaats van zich af te vragen waarom zoveel burgers cocaïne snoven en te proberen iets aan de oorzaken van het cocaïne gebruik te doen, zochten ze iemand die ze de schuld konden geven van het drugsgebruik van hun eigen burgers. Je voelt het natuurlijk al aankomen, ze moesten mij, Pablo Escondido, hebben. Vooral de Amerikanen liepen te [illegible] en te gillen, dat ik hun burgers aan de rand van de afgrond bracht en de president verklaarde me de oorlog. Nou ben ik niet de meest vredelievende persoon, echter als het [illegible] kan, vermijd ik geweld. Maar als ze denken dat ze mij, hier in mijn eigen land de oorlog kunnen verklaren, omdat ik een produkt verkoop dat daar bij hun gretig aftrek vindt, dan zullen ze nog op hun neus kijken. Als ze oorlog willen, kunnen ze oorlog krijgen. Ik begraaf die kakkerlakken. Was getekend, Pablo Escondido.

Drug Wars is een prachtig spel. Een arcade-stijl shoot 'm up met fantastische full-motion video. Het is alsof het ware een soort interactieve film. Hoewel de scenewisselingen soms wat schokkerig zijn, maakt de ruige aktie dat je dat helemaal vergeet. Het is bijzonder moeilijk, en het is mij dan ook niet gelukt om de cocaïnebaas te pakken te krijgen. Misschien komt dat ook wel omdat ik de PC-GameGun nog niet heb en mijn vuurwapens dus met de muis moet bedienen. De GameGun komt pas aan het begin van de zomer beschikbaar en tot die tijd is het een beetje behelpen. Evengoed is dit een knaller van een game.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Spannend verhaal
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Ruige aktie
- ▼ Slechte overgangen tussen de scenes

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Min. 386 SX 25, CD-ROM, geluidskaart.
Fabrikant: American Laser Games
Leverancier: Comp. Collectief
Tel. 020-6223573

8

RISE OF THE TRIAD
Dark War

Er kan weer flink gemoord worden in 3D. Deze maand trakteert Apogee op gestoorde criminele cult-leden die je mag afknallen en in brand steken. Er is een shareware-versie om gratis uit te proberen en een officiële versie om te kopen als de shareware je bevalt.


Come on bleed!


Terug naar jullie schepper, schorem.


John Woo leeft!


Ik en m'n vriendjes.

JOHN WOO LEEFT!

Waar het om gaat in een 3D-shooter is niet het verhaal, maar de mate van geweld en de wapens en andere goodies die je mag gebruiken. Rise of the Triad voldoet wat dat betreft aan alle wensen; 'gewone' vuurwapens (waaronder een John Woo-optie: in iedere hand een pistool), raketten, vlammenwerpers, een honkbalknuppel en zelfs een bovennatuurlijk wapen genaamd Hand of God. De standaard-vuurwapens hebben onbeperkte ammo en voor je eigen veiligheid liggen her en der kogelvrije vesten, vuurvrije vesten en gasmaskers voor je klaar. Een gewelddadig spel? Inderdaad, maar je kunt zelf bepalen hoeveel bloed je wilt zien: geen, een beetje, veel of overdreven veel.
De Power-Ups in Triad mogen er ook zijn: zo is er een Dog Mode Power-Up (verander in een agressieve hond), een Mercury Mode Power-Up (om te vliegen), een Elasto Power-Up (waarmee je alle kanten opstuitert) en een misselijkmakende Shroom Power-Up (het beeld gaat op en neer en heen en weer tot je dringend 'n emmertje nodig hebt).

RECHT VOOR GENADE

De graphics van de Triad-gebouwen zijn op zich niet zo bijzonder. Het gemiddelde Doom-gebouw ziet er een stuk beter uit. Maar daar staat tegenover dat er met de bouwsels en andere voorwerpen in Triad veel meer mogelijk is. Ruiten kun je stukschieten, planten en bomen kun je in brand steken en je kunt omhoog en omlaag kijken en schieten. Ook heel aardig is dat sommige gewonde tegenstanders om genade smeken voordat je ze alsnog naar een andere wereld knalt. Als je dat van dichtbij doet moet je niet gek opkijken als de bloedende ogen je om de oren vliegen.

LULLEN EN VECHTEN

Doe je je moordwerk liever in gezelschap, dan kun je Triad spelen op twee verbonden computers, via een modem of op een netwerk (met maximaal elf spelers tegelijk). Nadeel van de netwerk-optie is wel dat één van de genetwerkte computers als server moet dienen. Daartegenover staat de mogelijkheid om (bij een netwerkspel) met behulp van een soundblaster en een microfoon rechtstreeks met elkaar te praten tijdens het vechten.

LEVELS UNLIMITED

In totaal bestaat Rise of the Triad uit een stuk of zestig levels, onderverdeeld in vier episodes. Heb je die allemaal gehad, dan wordt het tijd om het Triad Power Pack aan te schaffen. Naast nieuwe levels, geluiden en beelden bevat de Power Pack een 'random level-generator', een programma dat automatisch duizenden nieuwe levels kan maken. Er is kortom weer genoeg te doen en te doden.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

+ John Woo-optie
+ Gevarieerd
+ Cheatcodes in Eeuwig Leven
- Server vereist voor netwerkspel

PC
Prijs: ƒ 73,95 (Power Pack ƒ 25,95) / CD-ROM incl. Power Pack ƒ 84,95
Systeemeisen: 386 DX-40, 4 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte. Geluidskaart en gamepad of joystick aanbevolen.
Fabrikant: Apogee
Distributeur: Hasa Software Applications
Tel. 05990-50161

Hoewel de game-engine van Triad niet de meest moderne is, biedt het spel genoeg extra's die je niet in andere 3D-shooters tegenkomt.
Triad is leuk, het is gewelddadig en door de 'random level-generator' zal het niet snel vervelen.
OEN



7⁸

PREMIER MANAGER 3

Ik hoop niet dat jullie me zo langzamerhand als de grootste zeurpiet van Power Unlimited zien, maar ik kan het gewoon niet laten om onomwonden mijn mening te geven als ik een spel gewoon #@%$* vind.



Het begin van een 'boeiende' werkweek.



Even de aannemer bellen.

IETS SPECIAALS?

Deze maand kreeg ik een doos met twee floppy's, een handleiding en een codewiel op mijn bureau. Rara, wat is dat? Het blijkt dat ik, volgens de handleiding een 'omhaal in de linker bovenhoek' in mijn handen houd...

Dus ik meteen die twee schijfjes in mijn floppy-drive gepropt. Het duurt allemaal wat lang, want het was kennelijk teveel moeite om me de CD-ROM-versie op te sturen, dus ik ga buiten effe een balletje trappen. Kom ik terug, ga ik voor mijn computer zitten, word ik opeens gemaand om de code in te voeren, 'die op het codewiel te vinden is'. Nou, ik ben benieuwd want als een spel zo ingenieus beveiligd is als deze game, dan moet het wel iets heel speciaals zijn.

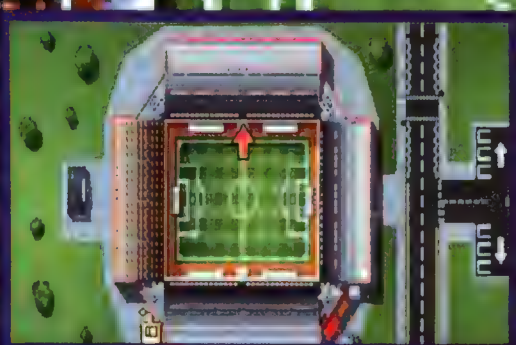
Maar wat blijkt tot mijn grote verbazing, die langzaam overgaat in een nog grotere verontwaardiging, ik heb een kat in de zak! Premier Manager 3 is het enige voetbalspel dat ik ooit op mijn harde schijf heb gehad, waarmee je niet kunt voetballen!

MANAGEMENT SIM

In de war? Ik zal het je even uitleggen. Premier manager is een voetbal management sim. Een spel waarmee je de handel en wandel van een manager/coach na kunt spelen. Het gaat er dus om dat je met een bepaald bedrag aan geld spelers koopt, verkoopt, sponsors aantrekt, bedelt bij de bank om een lening en op die manier je club naar een kampioenschap zwendelt.

Nou kan ik me nog voorstellen dat je zulke opties inbouwt in een game dat voor de hoofdmoot uit groen gras, kalklijnen en het bruine leer bestaat, zoals bij Kevin Keegan's player/manager. Daar zat tenminste nog een Kick Off 2 bij, zodat als je ziek werd van de slavenhandel in voetbalprofessionals, je tenminste nog een balletje kon trappen.

Maar niets van dat alles bij Premier Manager 3. Een openingsscherm dat bol staat van de moderne communicatie-apparatuur, statistieken en bekers die je zou kunnen winnen. Je kan zelfs als aannemer stoeltjes gaan metselen in je stadion. En pas op, want als je parkeerplaats niet groot genoeg is, dan zouden de fans wel eens weg kunnen blijven.



Waar moeten die stoeltjes komen?



Daar dus!

STATISTIEKEN

Natuurlijk kloppen alle statistieken die in dit spel voorkomen als een bus. Dus je kan opzoeken dat twintig jaar geleden de Wolverhampton Wanderers als zesde eindigde in de derde divisie van de Football Association. Nou, op die informatie zat ik nou net te wachten.

Om mijn kostbare harde schijfruimte niet te verspillen met lege beloften, heb ik de directory 'PM3' met het volgende DOS-commando een behandeling gegeven: 'deltree *.*'. En dat zegt, denk ik, genoeg over wat ik van het spel vind. Voor diegenen die niet zo thuis zijn in DOS, heb ik hiernaast alles nog even [illegible] in cijfers uitgedrukt. [illegible] Premier Manager 3.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	3°
GELUID	3°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	2°

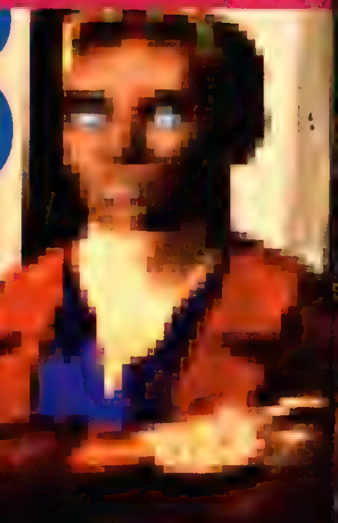
- Geen balcontact
- Loze beloften
- Codewiel
- Floppy's

PC
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca.1785
Systeemeisen: Minimaal 386, muis, 7Mb harde schijfruimte.
Fabrikant: Gremlin
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573



4

BUREAU 13



Bureau 13 is gebaseerd op een pen- en papier role playing game met dezelfde naam. In beide spelen wordt ervan uitgegaan dat de regering in het geheim het bestaan heeft erkend van allerlei paranormale en buitenaardse fenomenen. De werknemers van Bureau 13 rekenen af met mogelijke gevaren die bovengenoemde verschijnselen kunnen opleveren.

AGENT IN DE FOUT

Het grootste gevaar komt in Bureau 13 van binnenuit. Een van de agenten heeft namelijk een moord gepleegd. Het onderzoek dat de politie hiernaar doet, zou wel eens gevaar kunnen opleveren voor de anonimiteit van het Bureau. Daarom is het de taak van de speler de betreffende agent desnoods te elimineren en er voor te zorgen dat elk verband met het Bureau wordt uitgewist.

SUPER-SME-RISSEN

Uit zes beschikbare agenten kiest de speler er telkens twee die het vuile werk gaan opknappen. Het zijn niet bepaald gewone agenten. Op de lijst staan een hacker (voor het kraken van computers), een mech (voor het vechten), een priester (voor occulte gevechten), een dief (voor het betere jatwerk), een heks (voor magische gevechten) en zowaar een vampier (die zeer sterk is en immuun voor conventionele wapens). Hoewel drie van de zes agenten dus vooral goed zijn om mee te vechten is Bureau 13 geen vechtspel. Op de eerste plaats is het een adventure waarin je puzzels moet oplossen, met verdachten en informanten moet praten, en creatief omgaan met de voorwerpen die je gaandeweg in je inventory verzamelt. Tot zover niets bijzonders dus.

GEDULD GE-VRAAGD

Teleurstellend is de manier waarop de animaties op het beeldscherm bewegen. In plaats van te lopen, schuiven de agenten van de ene plek naar de andere. Daarbij maken ze een hoop nodeloze omwegen. Ook het geven van opdrachten gaat net zo langzaam als de opdrachten worden uitgevoerd en dat gaat na een tijdje behoorlijk irriteren.
Daar komt nog bij dat deze CD zeer traag is. Tussen het geven van een opdracht en de uitvoering daarvan verlopen soms vijf tot tien seconden. Dit maakt het spelen geen pretje; soms lijkt een bepaald voorwerp onbruikbaar, maar de kans is groot dat je dan niet lang genoeg hebt gewacht, of niet precies op de juiste plaats hebt geklikt. Als een handeling niet mogelijk is, krijg je tot vervelens toe dezelfde reactie van de betrokken spelfiguren. Hier kun je niet doorheen klikken; begint iemand aan een zin, dan moet je die persoon altijd laten uitpraten. Een mens zou er aan gaan twijfelen wie de baas is in dit spel: de speler of de gespeelden.

Op zich wel een aardig gegeven, zo'n geheim X-files achtig bureau. Jammer dat de uitvoering op zo'n standaard manier is gemaakt dat ook alle bekende gebruiksongemakken integraal zijn overgenomen. Het had mooi kunnen zijn, maar dat is het dus niet geworden.

BEN





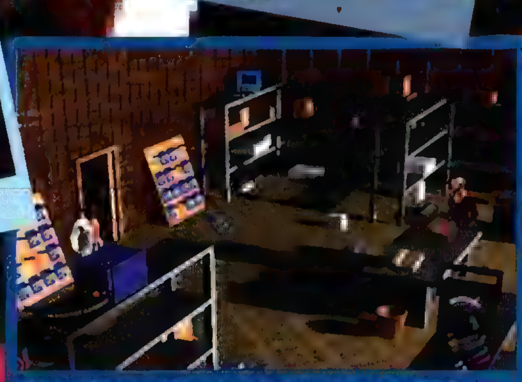
Mmm, hij is wel veranderd.



Opzij, het menu komt eraan.



Tijd om een mooie auto te jatten.



De dief-agent staat 'toevallig' bij de kassa.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	5⁰

- ▲ Aardig gegeven
- ▲ Gevarieerde agenten
- ▼ Akelige bediening
- ▼ Traag

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: 386-33, 2 Mb RAM, 13 Mb schijfruimte, muis, double-speed CD-ROM speler. Geluidkaart aanbevolen.
Fabrikant: GameTek
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

6⁵

STALINGRAD

Wie graag een historisch verantwoorde oorlog voert maar geen bloed of expliciet geweld wil zien, maakt met Stalingrad een goede keus: een serieuze sim van een strijd die een keerpunt betekende in de Tweede Wereldoorlog.

DOMME NAZI'S

De slag om Stalingrad was een verschrikkelijke strijd die in 1942 en '43 werd gevoerd tussen het 62e Sovjetleger onder leiding van Chuikov en het Duitse zesde leger geleid door Paulus. Voor de Sovjet-legers werd het de eerste van een reeks overwinningen die zou leiden tot de val van het Derde Rijk. Achteraf concludeerden militaire analisten dat de Sovjets niet wonnen doordat ze een beter leger hadden, maar vooral vanwege de stomme fouten van de Duitse generaals.

VIJFTIG UUR VECHTEN

In het spel doe je deze strijd over, naar keuze volledig historisch verantwoord of met aanpassingen die de kans op een overwinning wat groter of juist kleiner maken. Dit laatste hangt af van jouw keuze voor het leger van de Duitsers of van de Sovjets.
In beide gevallen begint het spel op 17 oktober 1942. De Duitsers kregen toen de opdracht om het industrieterrein van Stalingrad te veroveren, de Sovjets moesten dat uiteraard voorkomen. Voor dit eerste scenario staat een adviesspeelduur van vier uur, terwijl het langste scenario (de beslissende slag) ruim vijftig uur spelen vereist. Vooral bij deze laatste slag zijn er mogelijkheden om af te wijken van de geschiedenis. De Duitsers hadden toen nog kunnen winnen als ze van andere legereenheden wat meer steun hadden gekregen. Door deze keer wèl verstandige beslissingen te nemen, kun je Stalingrad alsnog veroveren. Zie je dat niet zitten (wat volkomen begrijpelijk is) dan kun je de kracht van het Sovjetleger nog wat opvoeren en zo de Duitsers extra straffen voor hun misdaden.

KNAL-KAART

De strijd speelt zich helemaal af op een landkaart die je van boven bekijkt. Deze kaart is in beperkte mate geanimeerd, wat er op neerkomt dat je kleine ontploffinkjes ziet als je een doel hebt geraakt. De kaart maakt ook geluid (machinegeweervuur, vallende bommen), al gebeurt dat willekeurig. Je hoort bijvoorbeeld ook schieten wanneer er op de kaart niets gebeurt.
Heb je even geen zin om strategische beslissingen te nemen, of weet je niet hoe je verder moet, dan kun je sommige of alle beslissingen laten nemen door je legerstaf. De strijd wordt dan voor je gevoerd en jij hoeft alleen maar toe te kijken. Generaalser dan dat konden ze het niet maken.



De weersvoorspelling in '42.



De slag om het industrieterrein.



Het laatste gevecht: alles of niets.

Voor een strategische oorlogssim is dit een fraai en overzichtelijk vormgegeven spel dat door beginnende en ervaren simstrategen goed te spelen is, zowel tegen de computer als tegen elkaar. Het beeldscherm wordt overigens niet ontsierd door hakenkruizen of hamers en sikkels. De makers hebben gelukkig gekozen voor symbolen die wat minder nadrukkelijk samenhangen met nazi's of al dan niet Stalinistische communisten.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	8,5

▲ Naar keuze historisch verantwoord

▲ Licht geanimeerde landkaart

▲ Prima adviseurs

▼ Willekeurige geluidseffecten

PC CD-ROM DISKETTE
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Systeemeisen: 386 sx, 8 Mb RAM, 11 Mb schijfruimte, SVGA-kaart, muis.
Fabrikant: Avalon Hill
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241



7,5

R E V I E W

WACKY WHEELS

Raad eens wat er gebeurt als ze een keer vergeten om de dierentuin behoorlijk af te sluiten? De helft van de beesten smeert 'm dan op een stel opgevoerde skelters en doen alsof ze een game spelen. Is dat wacky of wat?

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Upside down scherm

▲ Genoeg levels

▼ Slecht zicht

▼ Vrij standaard

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 84,95 Bfr. ca. 1530
Systeemeisen: 386, 4 Mb RAM, VGA, 8Mb harde schijf, Joystick of Gravis Gamepad, Geluidskaart, eventueel modem.
Fabrikant: Apogee
Distributeur: Hasa Software
Tel. 05990-50161

7⁴

KNUFFELBEESTEN

Je krijgt de keuze uit acht verschillende figuurtjes die er uitzien als een stel schattige knuffelbeesten (yak!). Je kunt kiezen uit zes verschillende race-tracks en uit net zoveel bonus-tracks. De besturing loopt erg lekker en er zit vaart in het spel. Mocht je toch niet al te snel gaan, dan zorgt de achterligger er met een hoop getoeter voor dat je wakker schrikt.

ONDERSTEBOVEN

Op de baan kun je een hoop items oppikken. Zoals munitie-egels, een match-box om vuurballen te schieten, een bom die je als een soort landmijn achterlaat, olie om een tegenstander te laten slippen of een paar gemeen kijkende tomaten die over de weg zweven en ontploffen. Maar mijn absolute favoriet is de upside down mode. Een rare egel, die je kunt achterlaten als landmijn, zorgt ervoor dat je tegenstander de wereld anders gaat bekijken, ondersteboven om precies te zijn; bijzonder funny. Pas wel op, want wie een egel dropt voor een ander, kon er zelf wel eens overheen crossen.

CRASH UIT BEELD

De tracks op zich zijn niet zo bijzonder en het zicht is vrij laag, verschillende view-opties was handig geweest. Maar er is genoeg te doen op de baan om het interessant te houden. Mocht je in het water rijden dan krijg je een periscoop en ben je moeilijker te vinden voor je tegenstander. Je kunt echter nog wel neergeschoten worden als de ander ook het water in duikt. Hier en daar zijn er stukken op de weg die meer snelheid geven of je een eind door de lucht laten springen. Probeer voor de grap eens een paal om te rijden, je vliegt door de lucht en crashed dwars door je eigen beeldscherm. Zullen je ouders leuk vinden.

KWEKKY WHEELS

De gewone race is het bekende werk maar de two-player shoot-out is echt leuk: veel zoeken maar ook veel items om je tegenspelers in de val te laten rijden. Het speelveld is een grote ruimte met obstakels en je kunt alle kanten op. Dit laatste kan ook in de Wacky Duck Shoot of moet ik zeggen Kwekky Duck Shoot. Hier is het de bedoeling om binnen twee minuten zoveel mogelijk eenden neer te knallen, als je ze kunt vinden, natuurlijk.

Zeker geen slecht spel, al is de race nogal standaard. De [illegible] gein en het deuntje is niet zo [illegible] dat het de rest van de dag in je kop [illegible] [illegible] 2 Mb, je [illegible] er echt 4 of meer hebben [illegible] en dat is echt wel wacky.
BAS



Hierrrr, lekker eendje.



Alle wacky's op een rijtje.



Daar gaat je zakgeld.



Race nooit tegen een Australiër.



BLIND DATE

National Lampoon's

Zin in een afspraakje met een onbekende dame? Sandi staat geheel tot je beschikking, maar wees gewaarschuwd: één verkeerde opmerking en ze zet je buiten de deur of gaat er zelf vandoor.



Dates unlimited, een nieuwe PU-rubriek?

VRIENDIN GEZOCHT

Iedereen kent wel die advertenties in de krant waarin mensen contact zoeken met een leuke partner. Het nadeel van deze werkwijze is dat de zoekenden alleen maar kunnen afgaan op de paar regeltjes tekst die in de advertentie staan. Als je dat moet geloven is iedereen even mooi en aardig, waarop de vraag zich aandient waarom deze mensen het dan nodig vinden om zichzelf met een advertentie aan te prijzen. Wie dit desondanks wel wat lijkt, kan alvast proefdraaien met Sandi, een blind date van National Lampoon op CD-ROM.

DURE DATE

Als de CD wordt gestart blijkt de eerste afspraak al te zijn gemaakt. Sandi brengt je meteen naar een van haar favoriete uitgaansplaatsen: een pool-hal. Daar merkt ze op dat ze verdomd goed kan biljarten. Waag het niet om op te merken dat je er zelf ook wel wat van kunt, want dan wordt Sandi bijzonder nijdig en gaat er meteen vandoor. Als je wilt dat Sandi blijft, dan moet je zeggen wat ze graag wil horen. Dit valt niet mee, aangezien Sandi er regelmatig gewoon om vraagt beledigd te worden. Cool blijven is het enige dat helpt, en Sandi af en toe trakteren. Op zich niet zo'n heel groot probleem, ware het niet dat je maar honderd dollar hebt, en slechts af en toe krijg je de kans wat bij te verdienen door bijvoorbeeld een weddenschap te winnen.

WIE WIL SANDI?

In een notedop is dit het hele spel: Sandi maakt een provocerende opmerking of stelt een lastige vraag en de speler krijgt de keus uit twee tot vier verschillende antwoorden. Aan de kleur van Sandi's stemmingsring kun je zien of je goed of fout hebt geantwoord; groen betekent dat je goed zit en rood betekent dat Sandi ieder moment kan opstappen. Uiteindelijk is het de bedoeling dat Sandi je nieuwe vriendinnetje wordt, maar het is na de vele vraag- en antwoordspelletjes zeer de vraag of je Sandi wel als vriendin wilt hebben.

ALLEEN IS OOK NIET SLECHT

Gedurende het versieringsritueel is Sandi te zien op het bekende postzegelformaat van de Quicktime 1.0 videofilmpjes. Praten doet ze via de geluidskaart maar nogal onduidelijk. Ondertiteling is er niet bij, zodat je regelmatig moet gokken wat je het beste kunt antwoorden. Dat is niet echt een probleem, want de kans is groot dat je na een paar uur Sandi helemaal geen zin meer hebt in een nieuwe vriendin. Alleen zijn is eigenlijk wel zo rustig, en stukken goedkoper.



Adverteer en gij zult vinden.

Wat ontbreekt in deze bespreking? De humor misschien? Daar is een goede reden voor: hoewel deze CD afkomstig is van National Lampoon valt er niks te lachen. Een date is een serieuze zaak, zullen we maar denken. Koopadvies: alleen aanschaffen als je echt helemaal alleen op de wereld bent.

RAPPORT

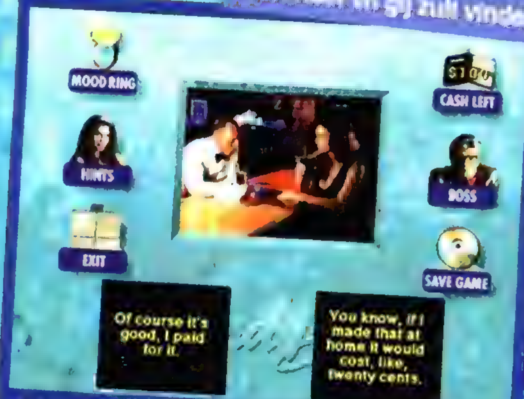
GRAPHICS	6⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Alleen Sandi als date
- ▼ Waar is de humor
- ▼ Animaties als postzegels

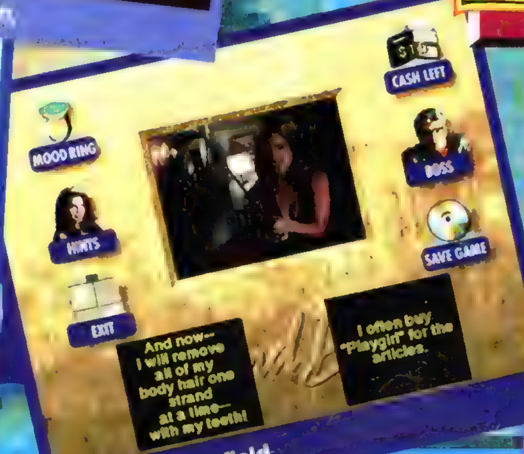
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2320
Fabrikant: Trimark Interactive
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716
Systeemeisen: PC 486-25, 8 Mb RAM, double speed CD-speler, Windows 3.1, Sound Blaster compatible geluidskaart. Macintosh: double speed CD-speler, 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, System 7.



6⁶



Zolang je Sandi cadeautjes geeft, is alles in orde.



Love is a battlefield.



De vier vrouwenogen keken de jager aan.

DISCWORLD
THE TROUBLE WITH DRAGONS

Boeken worden verfilmd, films worden 'verboekt' en boeken en films worden 'vergamed'. Oftewel: van boeken en films worden computergames gemaakt. Het resultaat laat nog weleens te wensen over; er worden belangrijke stukken uitgelaten of onzinnige zaken in gepropt. Maar bij Discworld is dat gelukkig anders gegaan.


Kom van die kast af!


Heeft die tas ook z'n voeten geveegd?


Cheaten? Nou èn!

BEROEMDE BOEKEN
Het spel Discworld is gebaseerd op de boeken uit de Discworld-serie van schrijver Terry Prachett. Van de Discworld serie zijn al meer dan zeven miljoen boeken verkocht en de boeken zijn vertaald en uitgebracht in achttien landen. Prachett zelf heeft ook meegewerkt aan de ontwikkeling van het spel. Volgens de uitgever kan de speler indien hij/zij de boeken heeft gelezen, er hints voor het spel uithalen maar het is niet noodzakelijk om de boeken te hebben gelezen als je Discworld wilt spelen.

SALAMANDERPATE
Rincewind is een tovenaar op de Unseen University. Hij krijgt de opdracht om een draak te verslaan die huishoudt in de stad. De Arch Chancelor vindt het nodig dat iemand van de universiteit dat doet omdat de gewone man zich anders wel eens zou kunnen afvragen waar tovenaars nu eigenlijk goed voor zijn behalve dan om aan te zitten bij grote eetfestijnen. Als Rincewind zich wil blijven volstoppen met watersalamanderpâté of moerasdraak in een sausje van poedel-ogen dan moet hij opschieten en de draak een kopje kleiner maken.

LOPENDE INVENTORY
Samen met Luggage (Rincewinds lopende inventory) moet je allerlei puzzels oplossen en zo de draak verslaan. Wel prettig dat Rincewind's inventory altijd gewoon met hem mee loopt. Dat scheelt zo'n akelig menuutje onderaan het scherm; klikken op Luggage is voldoende om de inventory te activeren. Iedere puzzel is opgebouwd uit kleinere puzzels die je in een bepaalde volgorde moet oplossen. Het leuke hiervan is dat je altijd wel wat te doen hebt. Je hoeft niet doelloos rond te lopen zonder dat je weet waar je nu weer eens op moet klikken om te zien of het misschien iets is dat je in het spel kunt gebruiken.

LACHEN
Discworld is een getekend adventure met mooie, grappige graphics en stemmen die heel goed aansluiten bij de figuurtjes. Dat is onder meer te danken aan Eric Idle van Monty Python, Tony Robinson van Black Adder (hij speelde Baldric) en Jon Pertwee, volgens de fans de enige echte Dr. Who. Al deze acteurs namen een of meer stemmen van Discworld voor hun rekening. De humor van Discworld doet denken aan een combinatie van Monty Python en Black Adder en dat betekent: ontzettend grappig en af en toe bizar.



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Altijd iets te doen

▲ Echt heel grappig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2160
Systeemvereisten: 386-33, 4 Mb RAM, double-speed CD-ROM speler, muis
Fabrikant: Teeny Weeny Games/Psygnosis
Leverancier: Comp. Collectief
Tel. 020-6223573

8

Discworld is een fraai spel waarbij alle onderdelen zeer goed op elkaar aansluiten: graphics, geluid, puzzels en inhoud. Voeg daarbij de bijdragen toe van Eric Idle en Tony Robinson en je hebt een spel waarover absoluut niet te klagen valt.

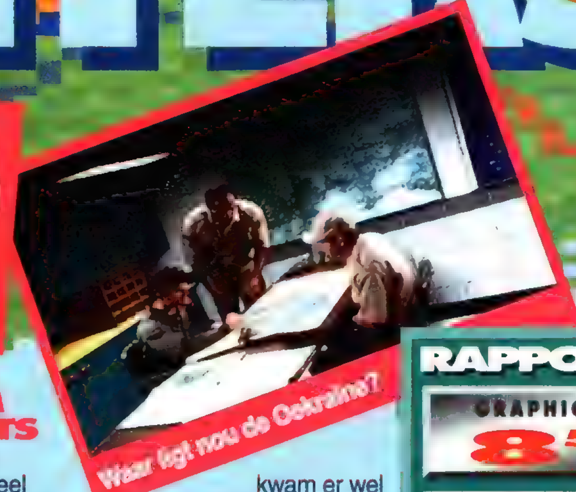
LAURA



R E V I E W

U.S. NAVY FIGHTERS

Dankzij de makers van de voortreffelijke f(l)ight sim Chuck Yeager's Air Combat kunnen bureaustoelpiloten hun vliegkunsten nu ook oefenen in dienst van de Amerikaanse marine. Het ziet er prachtig uit. Maar zonder serieuze hardware kom je in dit geval nergens.



Waar ligt nou de Oekraïne?

BANGE BORIS

Het gebied waarover de U.S. Navy Fighters vliegen is de Oekraïne in de nabije toekomst. Volgens een doemscenario hebben de conservatieven opnieuw de macht overgenomen in Rusland. Ze dreigen een paar voormalige Sovjet-staten te veroveren, waaronder de Oekraïne. Amerika heeft beloofd om de Oekraïnse onafhankelijkheid te verdedigen en stuurt een vliegdekschip naar de Zwarte Zee. Bij aanvang van het spel is de Russische president Boris Jeltsin het land uitgevlucht en spoedt zich per vliegtuig naar de Oekraïne. De eerste opdracht is om Jeltsin te escorteren op zijn vlucht.

U.S. GODMODE

Marinepiloten kunnen kiezen uit verscheidene gevechtstoestellen, waaronder de F/A-18 Hornet, de F-14 Tomcat en de A-7 Corsair II. De computer zelf bestuurt veel meer vliegend materieel, zoals gevechtshelicopters, transportvliegtuigen en zware bommenwerpers. Tijdens het vliegen valt onmiddellijk op dat de graphics er voor een flightsim bijzonder goed en gedetailleerd uitzien. Ook het geluid is prima: realistisch aandoende geluidseffecten en zelfs de muziek is deze keer te pruimen. De bediening is, ondanks het grote aantal functietoetsen, niet al te lastig. Er is standaard een cheatmenu ingebouwd, waarmee je tijdens elke vlucht een soort godmode met onbeperkte ammo kunt activeren.

MAKE YOUR DAY

Na vijf mislukte missies wordt de campagne afgebroken en winnen de Russen er wat land bij. (Een manier om dit te voorkomen is na een mislukte missie teruggaan naar het hoofdmenu. Dan wordt de missie niet geregistreerd en telt niet mee voor de campagne.) Behalve de campagne zijn er 50 losse missies en een missiemaker in twee smaken: Quick en Pro. De snelle variant is echt heel eenvoudig. Binnen een minuut is een zelfgemaakte missie klaar en kun je uitvliegen naar een land naar keuze om bijvoorbeeld een kerncentrale of tanks in een stad te vernietigen. De Pro variant is vooral geschikt om zelf uitgebreide campagnes te maken.

PENTIUM PILOTS

Het enige grote nadeel van deze sim is de vereiste hardware. Op een 486 DX2-66 met 8 Mb RAM (adviessnelheid) veranderde het geheel in een diashow met een snelheid van één beeldje per seconde. Op een Pentium-60 kwam er wel beweging in, maar zelfs toen ging het gepaard met de nodige schokken en haperingen. Eigenlijk moet dit niet kunnen; dat de softwareschrijvers vooruit lopen op de hardwarebakkers, het zij zo, maar een game uitbrengen die een Pentium-100 nodig heeft om alles op volle snelheid te kunnen tonen, dat slaat nergens op.



Vanuit een Hornet een vliegveld slopen.



Cockpit van een F-14 Tomcat.

Zeg het maar.



Navy Fighters is een hoogstandje op het gebied van graphics en geluid. De door de computer bestuurde toestellen lijken intelligent te reageren en het achtergrondverhaal is niet eens zo vergezocht. De hardware-eisen daarentegen zullen voor veel gamers voldoende reden zijn om bij voorbaat af te haken.
BEN



RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	7,0

▲ Intelligente computerpiloten

▲ Godmode

▲ Geloofwaardig scenario

▼ Zeer hoge systeemeisen

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca.2680

Systeemeisen: minimaal (levert diashow op) 486 DX-25, 4 Mb RAM, 7 Mb schijfruimte, SVGA, single speed CD-ROM speler, muis. Voor soepel vliegen: Pentium 66+, 8 Mb RAM, 17 Mb schijfruimte, SVGA, triple speed CD-ROM speler, muis, Gravis of Thrustmaster joystick.

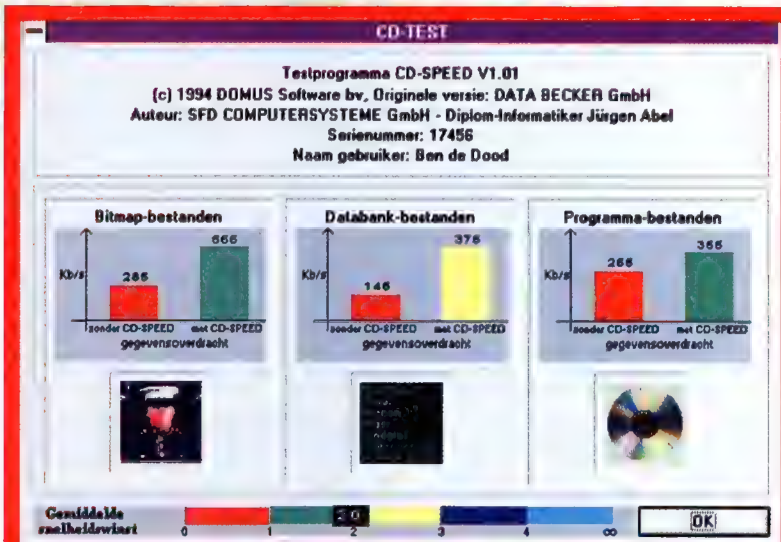
Fabrikant: Electronic Arts

Leverancier: Computer Collectief Tel. 020-6223573

7,5

CD-ROM BREEKT DEFINITIEF DOOR

Games op diskette zullen in de zomer van 1995 niet meer bestaan, zo antwoordde menig software-handelaar vorig jaar op de vraag of het gebruik van CD-ROM's zou toenemen. Diskettes zijn ondertussen nog steeds niet helemaal verdwenen. Wel is het zo dat steeds meer spellen uitsluitend op CD verkrijgbaar zijn. Wie besluit om dan toch maar eens zo'n CD-ROM speler aan te schaffen, stuit al gauw op allerlei technische specificaties die de aankoop niet bepaald makkelijker maken. Tijd dus voor wat uitleg over het fenomeen Compact Disc-Read Only Memory.

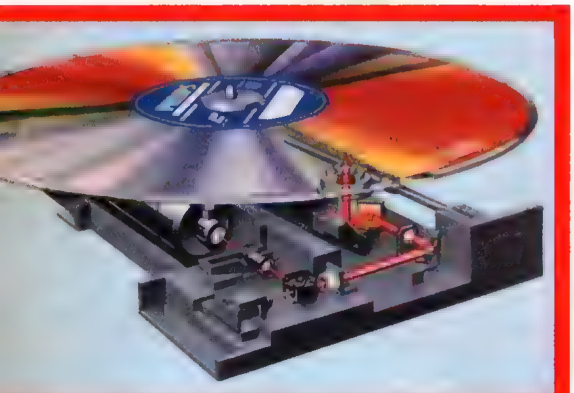


CD-speed bevat een apart test- en configuratieprogramma om de snelheidswinst te testen.



Games op CD-ROM leveren vaak fraaie beelden op.

De CD is een uitvinding van Philips en Sony, waarbij het de bedoeling was om een geluidsdrager te maken die niet de nadelen van de LP zou hebben. De audio-CD werd in korte tijd zo succesvol dat er op dit moment nog nauwelijks LP's worden gemaakt of verkocht.
Wat met geluid kan, moet ook met beeld kunnen, zo redeneerde men vervolgens. De laserdisc verscheen, een CD waarop complete speelfilms pasten. Om onduidelijke redenen is de laserdisc nooit een groot succes geworden. Dat is des te vreemder omdat de kwaliteit van een laserdisc-film over het algemeen veel beter is dan dezelfde film op een videoband.



De laserdisc is ondanks z'n hoge beeldkwaliteit nooit een succes geworden.

'SKOESIE'

De introductie van de audio-CD bracht veel fabrikanten op het idee dat deze digitale vorm van gegevensopslag ook heel geschikt zou kunnen zijn voor computergebruik; de CD-ROM werd 'uitgevonden', een CD waarop tekst, beeld en geluid kan worden opgeslagen.
Er bestaan verscheidene typen CD-ROM spelers: intern, extern, met of zonder SCSI, single speed, double speed etc. Het verschil tussen een interne en een externe CD-ROM speler is marginaal: de externe speler is een apart kastje dat op de PC aangesloten moet worden, de interne variant krijgt een plaatsje in de computerkast zelf.

Het SCSI-verhaal wordt al iets ingewikkelder. Een SCSI-kaart (uit te spreken als skoesie) is een adapterkaart die allerlei randapparatuur met de computer kan verbinden. Bij moderne computers zit zo'n (prijzige) kaart vaak standaard ingebouwd. Veel CD-ROM spelers kunnen direct op een SCSI-kaart worden aangesloten. Andere soorten spelers gaan vergezeld van een eigen SCSI-kaartje, waarop meestal alleen die ene CD-ROM speler kan worden aangesloten. Aansluiting op de geluidskaart is de derde manier om de speler met de computer te verbinden. Bekende geluidskaarten zoals de Soundblaster Pro, de Gravis Ultrasound of de Pro Audio Spectrum bevatten allemaal de hiertoe benodigde aansluitpunten.
Zodra je met insteekkaarten zoals SCSI werkt, is er op een PC een programma nodig dat de centrale processor laat weten dat er een CD-speler is aangesloten. Vrijwel altijd gaat het hier om de zogenoemde driver MSCDEX.EXE, een programmaatje dat in de autoexec.bat moet worden opgenomen om door de computer herkend te worden. Als dit je allemaal weinig zegt, geen probleem: de installatie-software die bij een CD-ROM speler wordt meegeleverd, zorgt er zelf voor dat de benodigde programma's op de juiste plaats terechtkomen.

SNELLER MAAR TRAAG

Een ander aspect is de snelheid van CD-ROM spelers. Van zichzelf is een CD-ROM speler niet erg snel. Dat komt doordat de spelers een relatief zware leeskop hebben die niet zo snel z'n werk kan doen. Daarnaast is de snelheid van een speler niet constant. Op de buitenste sporen zit meer informatie dan op de binnenste. Om toch een beeld met een constante snelheid te krijgen, moet de speler de schijf voortdurend afzoeken, versnellen en vertragen.
De eerste CD-ROM spelers waren allemaal 'single speed'. Dat komt neer op een toegangstijd van 300 microseconden en een doorvoersnelheid van 150 kilobyte per seconde. Beide factoren zijn bepalend voor de uiteindelijke snelheid waarmee je de CD-ROM kunt afspelen. Hoewel, traagheid is misschien een beter woord als je bedenkt dat een beetje harde schijf een toegangstijd heeft van 16 microseconden en een doorvoersnelheid van 1 Mb.
Al snel verschenen er daarom 'double speed' spelers op de markt die twee keer zo rap gingen. In de praktijk leverde dit nog steeds een vrij traag beeld op, reden waarom er tegenwoordig ook 'triple' en 'quadruple speed' spelers bestaan, oftewel spelers met een drie- of vierdubbele snelheid. (Aan vijfdubbele snelheid wordt gewerkt.) In de praktijk leveren dit soort (nu nog dure) spelers niet altijd het gewenste snelle resultaat. Dit komt doordat de software-ontwikkelaars vaak de extra snelheid meteen uitbuiten door met nog mooiere, grafisch veeleisender programma's te komen die de snelheidswinst weer teniet doen.
Wie een nieuwe CD-ROM speler gaat aanschaffen, doet er goed aan een exemplaar met minstens dubbele snelheid te nemen. 'Double speed' is op het ogenblik voor veel nieuwe games de minimale vereiste snelheid. Adviesprijzen variëren van ruim tweehonderd gulden voor een double speed speler tot tenminste vijfhonderd gulden voor een speler met vierdubbele snelheid. Wil je een speler van een bekend merk, dan betaal je soms twee of drie keer zoveel. Maar er is een goedkopere manier om snelheid te krijgen, namelijk met behulp van zogenoemde CD versnellers.

CD-SPEED

Een van de betere programma's die de snelheid van een CD-speler behoorlijk kan opvoeren, is het programma CD-Speed, een produkt van Domus Software met een adviesprijs van 89 gulden. Met CD-Speed krijgt een CD-ROM speler min of meer de snelheid van de harde schijf. Dat kan doordat het programma veel gevraagde gegevens van de CD-ROM tijdelijk opslaat op de harde schijf en van daaruit aan de computer doorgeeft. Maximaal 20 Mb aan CD-gegevens kunnen zo op de harde schijf worden gezet.
Helaas leidt dit lang niet in alle gevallen tot een echt snellere verwerking van de informatie. Veel CD-ROM's maken namelijk al gebruik van de harde schijf om daar een deel van de informatie op te slaan. Deze CD's zullen daarom met CD-Speed niet sneller worden. Bij programma's die je normaal gesproken rechtstreeks van de CD speelt, kan de versnelling echter aanzienlijk zijn, tot zes keer de gewone snelheid.
CD-Speed is te gebruiken onder DOS en onder Windows en werkt bij alle gangbare CD-ROM spelers. Minimale systeemeisen: een 386 met minstens 4 Mb RAM en MS-DOS vanaf versie 6.0.

WORMEN IN DE SPELER

Zoals de naam (Read Only Memory) al zegt is een CD-ROM speler alleen geschikt om informatie af te spelen. Er bestaan ook CD-spelers waarop je zelf informatie kunt zetten, ongeveer zoals dat altijd al kon bij diskettes. In de industrie gebruikt men hiervoor zogenaamde WORM-CD's, wat staat voor Write Once-Read Many. Dit zijn goudkleurige schijfjes van ongeveer vijfentwintig gulden per stuk die door elke CD-ROM speler gelezen kunnen worden.
Op het ogenblik zijn de apparaten waarmee je een WORM-CD kunt beschrijven nog veel te duur voor de gemiddelde consument (zo'n tienduizend gulden). Belangrijke prijsverlagingen zitten er voorlopig niet in, al was het maar omdat de fabrikanten doodsbang zijn dat iedereen dan naar hartelust CD's gaat kopiëren in plaats van kopen.

BEN



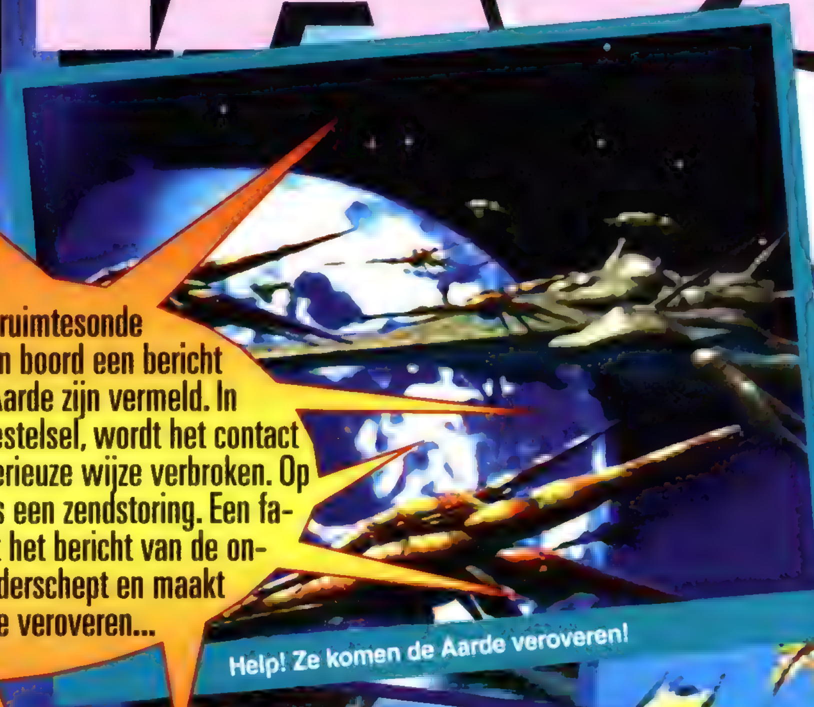
Portable CD-ROM van Apple.



CD-ROM's zijn er tegenwoordig in allerlei soorten en maten.

CHAOS C

Op 3 maart 1972 is de ruimtesonde Pionier 10 gelanceerd, met aan boord een bericht waarin de coördinaten van de Aarde zijn vermeld. In 2050, inmiddels ver buiten het zonnestelsel, wordt het contact met de Pionier 10 plotseling op mysterieuze wijze verbroken. Op Aarde wordt deze stilte uitgelegd als een zendstoring. Een fatale vergissing want iemand heeft het bericht van de onvoorzichtige Aardbewoners onderschept en maakt zich klaar om de Aarde te veroveren...



Help! Ze komen de Aarde veroveren!



Miss Liberty onder vuur.



Luitenant... ehm... Majoor Jessica.

COMMANDER PAPPIE

Ik ben de co-piloot van Luitenant Jessica Darkhill. Samen zijn we aangewezen om het volk van de Aarde te beschermen tegen de buitenaardse wezens, de Kesh Rhoon's, die onze planeet willen verwoesten.
We worden naar het hoofdkwartier geroepen voor onze briefing, waar de vader van Jessica, commander Darkhill, ons toespreekt. Jessica kent de Kesh Rhoon's maar al te goed, want ze heeft al tegen ze gevochten op Mars. Daar verloor ze haar verloofde, Majoor Morgana Kaan, in de veldslag. Een vreselijk verlies. Nu zal ik de moeizame en zware taak op me moeten nemen om de mooie, intelligente en rijke Jessica te troosten...

ONEERLIJK!

Van Commandant Darkhill horen we dat Jessica gepromoveerd wordt tot Majoor. Wel alle gloeiende *!@^%$! dat vind ik nou zo vals. Ik moet als man twee keer zo goed mijn best doen om de helft te bereiken van wat vrouwen bereiken in het leger. De wereld zit niet eerlijk in elkaar! Ik ga een klacht indienen bij de Hoge Raad! Mannen kunnen net zo goed als vrouwen functioneren in het leger! Zijn ze hier nu nog niet geëmancipeerd?
Genoeg gehuild. Aan het werk! Jessica mag natuurlijk weer de baas zijn en zij mag ons ruimteschip besturen. Ik moet het kanon bedienen. Op zich ook wel leuk, maar een piloot heeft meer status en is populairder (kijk maar naar Top Gun).

JE BENT WAT JE EET

De eerste golf vijandelijke kaassoufflés belaagt ons boven zee net buiten Manhattan, New York City. Met grote aantallen tegelijk schieten ze hun laser op ons af. Terwijl Jessica tussen het vrijheidsbeeld door manoeuvreert, probeer ik met alle macht het kanon onder controle te krijgen om een paar van die bamischijven uit de lucht te halen.
Na een paar hete minuten weet ik het gespuis onschadelijk te maken en met een supersonische bocht vlak over het water scheert Jessica ons toestel richting Manhattan, waar een soort ruimtekroketten op ons wachten.
We mogen nog niet de stad in van de sjacherijnige spacefricandellen dus, hoewel Jessica nog net een toeristische zwaai tussen Twin Towers door maakt, worden we teruggedrongen tot net buiten de stadslinies. 'Dat maak ik wel uit', denk ik nog, terwijl ik mijn laserkanon leegschiet op de robots. Hasta la Vista gehaktballen, wij gaan de stad dus wel binnen!

SPIJT

Dat hadden we dus beter niet kunnen doen. Zijn we eindelijk in Manhattan, wemelt het er werkelijk van de Kesh Rhoon's! In alle straten stikt het van de Jagdfliegers, Defensivgeschützen, Schwerer Kreuzers, Verteidigungsturmen en Antischwerkraft-Speeder (het klinkt allemaal indrukwekkender in het Duits, toch?).
Maar niet gevreesd! Luitenant Bjørn is hier en hij zal die rotzooi eens wel effe mores leren! Na een vermoeiende veldslag kom ik opeens een mechanische reïncarnatie van Conan tegen, compleet met zwaard en schild. Met een sierlijke druk op de knop van mijn laserkanon stuur ik hem terug naar de B-film hemel, waarna ik (oké, Jessica heeft ook geholpen) de Kesh Rhoon's voorgoed uit mijn favoriete stad gejaagd blijk te hebben!

R E V I E W

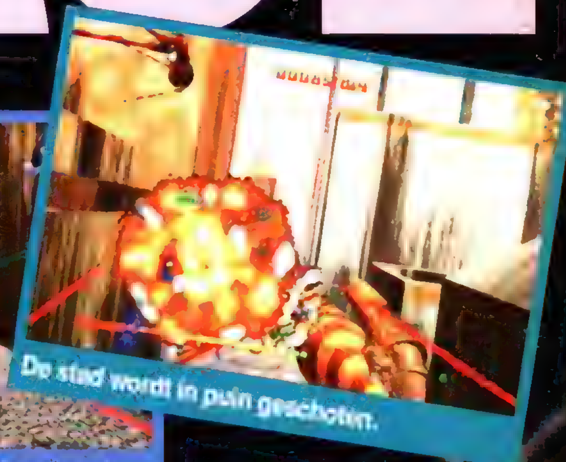
CONTROL



De vijand komt met grof geschut.



Nog even en deze Kesh Rhoon is schroot.



De stad wordt in puin geschoten.



Conan komt zich ermee bemoeien.



NIET LULLEN

Kijk, op zich ben ik best op dreef. Ik kan zo wel de hele PU vol lullen maar daar zit niemand op te wachten. Het verhaal gaat zo nog wel een tijdje door. Jessica moet een virus uit een computer halen (in een virtueel fysiek gevecht) en we moeten nog een heleboel slechteriken in alle vormen en maten uit de lucht knallen maar dat is niet het interessante aan deze CD-i. Echt opwindend zijn de graphics. We hebben ze wel eerder gezien van die gladde Terminator II achtige digitale truukjes en vlekkeloze animaties maar dit is wel erg indrukwekkend. Het is eigenlijk een lange film waar je naar kijkt. Je bestuurt het vliegtuig dan ook niet (dat doet Jessica voor het geval dat je daar nou nog niet achter bent) maar je bedient alleen het kanon. Dat klinkt saai, maar in dit geval is dat absoluut niet zo. Er zijn zoveel vijanden die je neer moet schieten dat je helemaal geen tijd hebt om te sturen. Ben jij blij dat daar iemand voor in dienst is genomen! De vijanden zijn ook niet van die sukkelige 2D plaatjes maar stuk voor stuk gerenderd, net als de omgeving zelf. Ik sta Je bent versteld van dat een op zich trage CD-i speler zoveel sprites tegelijk op het scherm kan proppen. Je moet overigens wel een FMV-cartridge hebben want de achtergrond is een FMV-film.

Zoals ik al zei zijn de graphics verbluffend. Het geluid, ook belangrijk, is al net zo goed. Perfecte stereo zorgt voor realistische knalgeluiden! Als je links schiet, is het geluid van de laser ook links en een ontploffing aan de rechterkant van het scherm klinkt oorverdovend in je rechtertrommelvlies! De bediening is wat minder; het is vreselijk moeilijk om alle vijanden te raken want daar is het vizier doorweg niet snel genoeg voor over het scherm te bewegen. De tussenfilmpjes zijn niet bijster goed getekend maar ze zijn lang en geven door een spannend verhaal extra dimensie aan het spel. Kortom: eindelijk weer een prachtige shoot'm up die de CD-i speler weer een stukje op weg helpt om een serieuze spelcomputer te worden!

BJORN

RAPPORT

GRAPHICS	9⁷
GELUID	9⁷
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Top graphics & geluid
- ▲ Eindelijk een vrouwelijke superheld
- ▲ Meeslepend aktiespel
- ▼ Pittige bediening

CD-I
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



8^5

EEUWIG

Donkey Kong Country

Na de Mortal Kombat brievenoverstroming die drie maanden lang de redactieruimte bloedrood kleurde, volgde een stortvloed van Donkey Kong Country tips. De bananen komen inmiddels onze oren uit en in de wijde omtrek is geen heel vat meer te bekennen, maar het resultaat mag er wezen: alle bonuslevels op een rijtje en een paar tips om met lekker veel levens te beginnen.

Om af te kicken van het oerwoud ging Laura maar eens uitgebreid Ecstatica spelen ("In zo'n behekst dorp kom je van alles tegen, maar geen bananen") en ze noteerde nauwkeurig hoe je zo snel mogelijk het spel kunt winnen. Ben reageerde de banaantjes van zich af door eens flink met allerlei godmodes tekeer te gaan en voila: daar was weer een Eeuwig Leven af.

Heb jij ook nog wat te melden over leuke bonuslevels, walkthroughs, godmodes of zomaar een goede tip? Stuur het naar ons, dan sturen wij jouw misschien de Tip van de Maand-prijs: een gratis spel naar keuze. Het adres:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

Voor meer informatie over Nintendo-games:

NINTENDO SERVICELIJN
03402 - 54490

Heb je niets met Nintendo, bijvoorbeeld omdat je Sega-minded bent, druk of draai dan het nummer van de

SEGA MEGAPHONE
(ƒ 1,- P/M)
06 - 34033034

Mede namens Yvonne de volgende mededeling. Power Unlimited heeft (nog) geen hulplijn. Vragen over niet werkende tips of trucs of anderssoortige spelprolemen kunnen we dan ook niet telefonisch oplossen. Dus: heb je een probleem met een spel, bel ons niet, maar stuur je hartekreet naar onze postbus t.a.v. de Eeuwig Leven redactie.

Tip van de maand

Ralp Meyer en Freddy Wittelings uit Maastricht stuurden een videoband op met daarop alle bonuslevels van Donkey Kong Country. Nette jongens als ze zijn, stuurden ze ook nog een 'schriftelijk' schrijven waarin zij nog even schriftelijk uitlegden waar je de bonuslevels kunt vinden. En passant vernamen wij dat de heren het hele spel hadden uitgespeeld en 101 % hadden behaald. Gefeliciteerd, mannen. Het gratis spel komt eraan.

JUNGLE JINXS

1) Na Rambi komt een kuil, de eerste muur daarachter moet je kapot maken. Daarachter is een geheime ingang.
2) Als je uit de eerste geheime kamer komt, moet je de tegenoverliggende muur ook kapot maken. Daar bevindt zicht de tweede geheime kamer.

ROPEY RAMPAGE

1) Bij de eerste grote kuil moet je achter de vier tegen elkaar staande bomen omlaag springen, je zult een bonuslevel vinden.
2) Vlak voor het einde van het level moet je je in de laatste kuil laten vallen.

REPTILE RUMBLE

1) Na de trap aan het begin moet je een ton tegen de muur tegenover de trap gooien en je zult een geheime kamer vinden.
2) Spring op de tweede autoband en je komt op een hoog platform. Spring daar naar links en je komt in een geheime kamer.
3) In de kuil met de twee slangen moet je tegen de rechter muur een ton gooien.

CORAL CAPER

Geen bonuslevels

BARREL CANNON CANYON

1) Op het einde van de eerste tonnenreeks moet je je tegen de muur laten schieten en niet in de andere ton.
2) Waar de krokodillen op een soort trapsgewijze heuveltjes staan, moet je in het eerste dal een ton tegen het rechter muurtje gooien.

WINKY'S WALKWAY

1) Spring op de eerste gier na het midden.

MINE CART CARNAGE

Geen bonuslevels

BOUNCY BONANZA

1) Waar twee wespen naast elkaar in een kuil op en neer vliegen, moet je een ton tegen het rechter muurtje gooien.
2) Spring op de band die in de grond zit en ga naar rechts op het hoogste punt van je sprong.
3) Duw een band die je krijgt, op een platform dat beweegt en spring in de ton vlak voor het einde van het level.

STOP & GO STATION

1) Bij de eerste ton die je krijgt, moet je die tegen de lange muur in de eerste kuil gooien.
2) De eerste band die je

LEVEN



krijgt na het midden moet je terugduwen naar een rij bananen die omhoog gaan, spring daar met de band recht omhoog.

MILLSTONE MAYHEM

1) Je moet via de band die in de grond zit op de ingang springen en daar nog eens omhoog springen.
2) De eerste band die je krijgt moet je meenemen tot je bij een rattewiel komt dat over de kuil zweeft. Spring met de band in de ton boven het rattewiel.
3) In het kleine kuiltje met het zwevende rattewiel erboven moet je tegen de rechter wand een ton gooien.

VULTURE CULTURE

1) Neem de eerste band die je krijgt mee naar een rij bananen die naar boven gaan. Spring hier recht naar boven.
2) Gooi de eerste ton die je krijgt tegen het muurtje aan de linkerkant van waar je hem gekregen hebt.
3) Als je een ton krijgt waar een gier stenen naar beneden gooit, moet je de ton tegen de zijkant gooien waar de gier op zit.

TREE TOP TOWN

1) Spring links van de ingang omhoog via een knaagdier.
2) Als je in de heen en weer gaande ton zit zie je beneden een banaan, pak die banaan.

FOREST FRENZY

1) Als er allemaal gieren op je af komen moet je onder aan het touw gaan hangen, je zult daar een geheime kamer vinden.
2) Daarna krijg je een ton. Neem die ton mee over de trap en gooi hem tegen de laatste tree.

TEMPLE TEMPEST

1) Neem de eerste ton mee en gooi hem verderop tegen de eerst volgende wand.
2) Val bij de bananen-pijl naar beneden.

ORANG-UTAN GANG

1) Pak de struisvogel en vlieg onder de eerste rij bomen door naar een geheime ingang.
2) Waar de orang-utan tonnen naar beneden gooit, moet je naar beneden springen en de ton tegen de wand gooien.
3) In diezelfde kuil zit nog een kuil. Gooi daar de linker wand kapot.
4) Ga naar een eilandje waar de grond bezaaid is met krokodillen, vlieg met de struisvogel onder de bomen door naar rechts en na een paar platformpjes te zijn tegengekomen kom je bij een wand met een ton. Spring van je struisvogel en gooi de ton tegen de wand.
5) Voor het einde van het level zit een bobbel. Gooi tegen de linkerkant van de bobbel een ton.

CLAM CITY

Geen bonuslevels

SNOW BLAST BARREL

1) Spring bovenop de eerste iglo en wacht tot de gier komt, spring op de gier boven de iglo.

2) Ongeveer in het midden van het level moet je naar links lopen, spring over de body-built krokodil in de kuil en je vindt een geheime wereld.
3) Achter de kuil waar de gieren overheen vliegen (na het midden van het level), moet je bij het einde van de volgende kuil naar beneden springen.

SLIPSLIDE RIDE

1) Aan het begin zie je een touw hangen. Spring via het diertje op het touw. Ga naar boven en gooi met de ton de muur kapot.
2) Daarna kom je een touw tegen dat bij een muur hangt. In de muur rechts zit een inham, spring met de ton die daar staat naar beneden en maak de linkerkant van de muur kapot.
3) Na het midden van het level waar de touwen trapsgewijs omhoog gaan, moet je bij het hoogste touw vanaf het hoogste punt naar rechts springen en je zult een geheime ton vinden.

ICE AGE ALLEY

1) Ga naar de plek waar allemaal gieren in de lucht vliegen. Spring op alle gieren en je wordt geleid naar een platform met een ton erop.
2) Als je begint loop je terug en pak je de struisvogel. Vlieg daarmee naar een moeilijk zichtbaar platform en spring daar in de ton.

CROCTOPUS CHASE

Geen bonuslevels

TORCHLIGHT TROUBLE

1) Bij de body-built krokodil moet je onderaan een ton tegen het muurtje gooien.
2) Voor het einde moet je een ton tegen de hele lange muur gooien, die ton vind je op de muur.

ROPE BRIGDE RUMBLE

1) Waar de eerste Army (tweede kuil) naar toe rolt, daar moet je Donkey ook in laten vallen.
2) Waar het tweede platform op en neer gaat (die met de band erop) moet je recht naar boven springen bij de banaan.

OIL DRUM ALLEY

1) Spring aan het begin van het level op het touw, dan op het luikje, pak de ton en gooi hem tegen het olievat en spring in het gat.

Donkey Kong

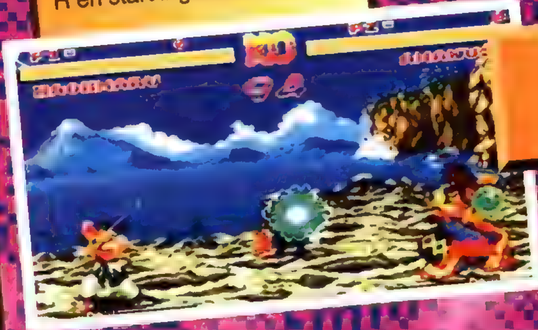
Deze keer kregen we idioot veel brieven over Het Spel van 1994: Donkey Kong Country. Dat was reden genoeg om de twee aap-idolen weer eens in de SNES te proppen en uit te zoeken of het klopt wat jullie allemaal schrijven. Sommige briefschrijvers beweerden dat ze dit spel in 1 of 2 dagen uit hadden gespeeld. Dat is tot daar aan toe, maar een briefschrijver beweerde zelfs dat hij dat in een half uur, ja je leest het goed, had gedaan. Dit kunnen wij dus effe niet geloven.
Beginnen met 50 levens: Ga naar het SAVE/ERASE scherm, ga op ERASE staan en druk B, A, R, R, A, L. Als je het goed doet hoor je een geluidje. Daarna kun je ieder gesaved spel starten met vijftig levens.
Bonuslevens: Wanneer Cranky Kong met zijn draaiorgel in beeld is druk dan: beneden, Y, beneden, beneden, Y. Je krijgt dan toegang tot een bonuslevel waarbij je tot 99 levens kunt verzamelen. De grote vraag is hoe je die levens vervolgens in het spel kunt gebruiken. Daartoe moet je eerst een willekeurig level uitspelen. Daarna moet je jezelf dood laten gaan zodat het Game Over scherm verschijnt. Ga dan naar de bovengenoemde bonuslevels en haal daar 99 levens (minder mag ook). Als je nu tijdens zo'n bonuslevel START indrukt, ingedrukt houdt en daarna SELECT indrukt, dan ga je uit het bonuslevel terug naar het level dat je het laatst had uitgespeeld voordat je dood ging.
Vraag: Hoe kan het dat je D.K.C hebt uitgespeeld en toch het spel niet voor 100% hebt gehaald?
Antwoord: Dan heb je niet alle bonuslevels uitgespeeld.

SAMURAI SHODOWN

Oriëntaalse tips van Michael en Björn uit Zevenbergen en Ho-Yin uit Schagen. Houd als je het Takara scherm ziet X, Y, B en A ingedrukt. Kies dan player 1 vs player 2 of count-down mode en druk op start. Nu heet het spel Samurai Spirits en kun je Amakusa spelen. Dat doe je zo: kies 2-player en houdt L, R en start ingedrukt.

GOOF TROOP

Van onder andere Wouter uit Zaandam, Rudy uit Almelo en Patrick uit Oosthuizen enkele fruitige passwords.
Wereld 2: Banaan, rode diamant, kers, banaan, kers.
Wereld 3: Kers, rode diamant, groene diamant, kers, banaan.
Wereld 4: Rode diamant, kers, groene diamant, groene diamant, rode diamant.
Wereld 5: Banaan, kers, groene diamant, rode diamant, banaan.



SNES



DRAGONBALLZ 2

In de PU van oktober '94 stond al de uitgebreide versie van de turbomode beschreven. Kan-wah uit Didam en Richard uit Groningen weten een sneller manier: om in Turbo mode te spelen moet je als je de console aanzet op L en R drukken op de tweede joypad.

MEGADRIVE

SYNDICATE

Slechts een beginnetje van een walkthrough van Syndicate doordat Eeuwig Leven maar een beperkt aantal bladzijden telt. Volgende maand meer.
West-Australië
Vernietig eerst alle enforcers (verspreid over het land) en de vijandelijke agenten in dit level. Als je alle droids hebt gevonden, ga dan naar de exit zone helemaal rechts onder in het scherm.
Northern Territories
Dit is een moeilijk level dat je het beste voor het laatst kunt bewaren. De vijandelijke agenten zijn uitgerust met lasers en gevaarlijk. Als je begint, doe je team dan in group mode en panic ze. Ren het gebouw uit en ga naar rechts. Ga al schietend de hoek om en ga naar beneden de linker hoek in. Het eerste wapen dat je nodig hebt, ligt in het kleine vierkante gebouwtje. Ga terug naar het gebouw waar je begon, dus links omhoog. Ga in de open ruimte (clearing) vlakbij de top en vecht met de vijandelijke agenten. Ga niet de smalle gang in. Wanneer er geen vijandelijke agenten meer komen, laat dan een van jouw agenten het smalle gangetje in lopen en naar de kleine ondergrondse kamer gaan en daar het wapen pakken. Het derde wapen is helemaal links boven en het vierde wapen is in de kamer aan het einde van de pier, beneden rechts. Indien er nog vijandelijke agenten zijn, vernietig die dan ook voordat je door de lange tunnel gaat die boven begint en beneden in het midden eindigt.
New South Wales
Ren meteen naar beneden rechts en 'persuade' de man die daar staat. Dood dan de man die rechtsboven staat, vlakbij waar je begon. Leid je groep naar de telefooncellen in de 'railed off area'.

SEGA CD

SONIC CD

Mark uit Hilvarenbeek noemt dit een levelselect en Joris uit Schijndel het verborgen titelscherm. Maakt niet uit, als het maar werkt. Druk zodra Sonic in het openingsscherm de ring inkomt, heel langzaam op omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts en B. Joris voegt hier nog aan toe dat er ook een verborgen bonuslevel is met Robotnic op de achtergrond. Druk als Press start knippert op omhoog, omhoog, omhoog, links, rechts en A.

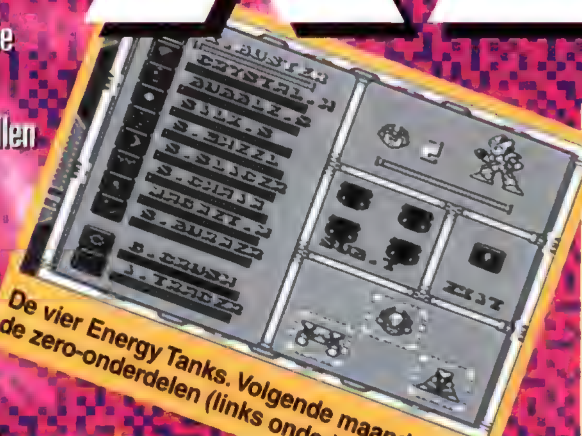
MegaMan X2

Power-Ups & Energy Tanks

MegaMan X2 heeft meer Power-Ups dan levels. Het is dan ook typisch een spel om flink mee uit te pakken in Eeuwig Leven. Helaas hebben we ook deze maand weer zoveel tips en truuks dat we maar één pagina over hebben om alle tips van MegaMax X2 in te proppen. Dat gaat natuurlijk niet. Daarom verklappen we deze maand de lokatie van de vier Power-Ups en de vier Energy Tanks. Volgende maand vertellen we de lokatie van de Hearts, de X-Hunter deuren en twee passwords waarmee je alle Power-Ups, Tanks, Hearts en Zero-onderdelen hebt!



De duo-blaster in aktie!



De vier Energy Tanks. Volgende maand de zero-onderdelen (links onder).

Energy Tanks

1. STAGE: CRAB, NODIG: DUAL BUSTER EN BUBBLES

Laad de BUBBLES op als je bij de lange horizontale watervijver komt en je ziet een Energy-Up capsule in de rotsen. Als je helemaal omgeven bent door belletjes kun je naar het wateroppervlak springen. Doe dat en spring dan meteen weer op het wateroppervlak zodat je uit het water bent. Aan de linkerkant vind je de eerste tank.

2. STAGE: STAG, NODIG: NIETS

Spring op de rug van de grote 'KEVER'-robot die je probeert te rammen in het begin van dit level en laat hem je meenemen naar boven. Spring op de rand net boven waar je begonnen was en loop naar links.

3. STAGE: SPONGE, NODIG: NIETS

De lokatie van deze tank heb ik al in de vorige PU laten zien!

4. STAGE: PEDE, NODIG: NIETS (MAAR DE DUAL BUSTER EN FLAME HELPEN!)

Als je bij het gedeelte komt waar de blokken in barrières vallen, ga dan naar de laatste waar ze als volgt uit het plafond vallen: links, rechts, rechts, links, links, rechts. Als de eerste rechtse valt, moet je er doorheen racen voordat het derde blok je verplettert. Je ziet één eenzaam blok aan het plafond. Spring erop en dash-jump en probeer de rechtermuur te bereiken die daar hangt. Klim naar boven en je vindt de laatste tank.

Power-Ups

ARMOR

Om de ARMOR (pantser) Power-Up te bemachtigen moet je het wapen WHEEL hebben. Ga de Moth-stage binnen en loop het gebouw in. Na de eerste stofzuiger die rotzooi van de grond naar het plafond zuigt, moet je, voordat je naar een hoger niveau moet springen, een WHEEL naar voren jagen. Het WHEEL graaft zich een weg naar de ARMOR Power-Up.

RADAR SIGHT

Om deze Power-Up te vinden, heb je geen speciale wapens nodig. Begin bij de Snail-stage. Na een lange verticale klim kom je bij een diep gat. Je kunt dit gat inspringen en naar links een gat binnengaan. Dit is de makkelijkste capsule om te vinden.

AIR DASH

Hier heb je weer het WHEEL nodig. Bijna aan het einde van het Ostrich-level, na de 'cycle' en de twee schorpioen-achtige robots die binnen zitten, en net voor de laatste verticale afdaling, kom je bij acht blauwe blokken, die 2-bij-4 op elkaar gestapeld staan. Gebruik het WHEEL om daar doorheen te zagen zodat je bij de AIR DASH komt.

DUAL BUSTER

Level: Gator, Nodig: Air Dash. Net nadat je het dinosauruslichaam binnengaat en voor de eerste keer naar beneden valt, moet je op de rechtermuur springen en de AIR DASH gebruiken om naar de linkermuur te komen. Klim langs de muur naar boven om de DUAL BUSTER te vinden.



De belangrijke Air-Dash.

ECSTATICA Walkthrough

PC CD

Na al het console-geweld is het tijd voor iets heel anders: een walkthrough van een van de mooiere PC-spellen van de afgelopen tijd: Ecstatica. Het is geen complete oplossing, dus niet alle puzzels worden opgelost, maar het is wel de snelste manier om het spel uit te spelen.

Vooraf: wacht met het doden van de wolf en de minotaurus tot je een serieus magisch wapen hebt. Ga rechts de steeg in en hoop dat de wolf je niet pakt. Ga dan de eerste deur links binnen. Een ridder vecht hier met een draak. Wacht tot de draak gewonnen heeft en weggaat. Pak het wapen (een knots) van de ridder en praat met hem. Dan brengt hij je naar het gebouw aan het begin van het dorp en opent de deur. Ga binnen naar de planken rechts van de deur en neem de groente mee. Ga dan naar buiten, je bent bijna weer bij het beginpunt. Loop langs de kerk het straatje links in. Aan het eind is een deur, ga daar naar binnen. Er zit een demon iets te drinken. Sluip langs de demon (of sla hem dood) en ga de trap op naar de slaapkamer. Ga dan het trapje op naar de aangrenzende kamer. Deze ruimte zullen we de toverkamer noemen. Stop de groente in het apparaat.

Ga naar de kerk. Laat de aanwezige monniken met rust en pak het poppetje dat rechts van het altaar ligt. Ga terug naar de toverkamer en stop het poppetje in het apparaat. Ga weer naar de kerk, pak de bijbel en ga terug naar het straatje waar de toverkamer is. Loop het straatje uit naar het pad met het kruis. Links ga je hier naar het kasteel, rechts naar de abdij.

Volg het pad naar de abdij. Als de wolf je nu aanvalt, ren dan voor je leven naar de abdij. Automatisch lees je hier de bijbel en dan mag je naar binnen. Er is kans dat de wolf je is gevolgd. Loop dan een beetje rond in de abdij, maar ga niet het gat in de bibliotheek binnen (tenzij je graag een hamer tegen je voorhoofd krijgt). Na een paar minuten vertrekt de wolf en je kunt veilig naar buiten. Laat de bijbel voor de abdij vallen en ga dan terug naar het dorp.

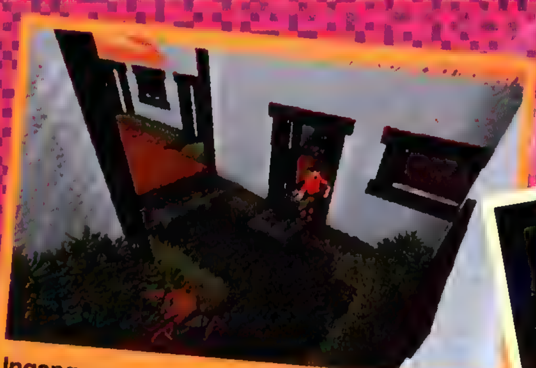
Pluk onderweg de bloem en ga naar de toverkamer. Voordat je hier naar binnen gaat moet je de bloem laten vallen. Raap daarna in de slaapkamer de teddybeer op. Ga weer naar buiten, richting kerk, en ga het gebouw met de dubbele deuren binnen. Als je in de schuur bent gooi je automatisch de beer weg. Een meisje praat tegen je en wil dat je haar volgt. Doe dat. Eerst wil ze dat je door een klein gat klimt, maar je bent te groot.



De veilige kasteelingang.



Links zijn de stenen beelden.



Ingang naar de 'toverkamer'.



Links de abdij, rechts het kasteel.



LEVEN

Daarna opent zij de dungeon voor je. Ga de dungeon binnen en dood de zes skeletten. Ga naar beneden. Je rent vanzelf gillend naar boven. Ga terug naar de bloem en stop die in het apparaat. Nu heb je een magische potion.
Drink de potion, dan verander je in een klein beestje.



Ga terug naar de plaats waar het meisje je heen wilde brengen. De eerste keer was je te groot, maar nu past het allemaal prima. Ga op zoek naar een trap. Nu verander je vanzelf terug in een mens. Ga naar boven, dood eventueel de varkentjes en open het luik. Wacht tot je het zwaard kan oppakken en haal daarna eventueel je knots op. Ga naar het kasteel. Neem de trap richting fontein en loop door tot je een meer ziet. Ga op de steen staan. Vanzelf gooi je het zwaard in het water en wordt geridderd door de Lady of the Lake. Draai je om en neem de rechter zijingang van het kasteel. Loop naar de toren en ga naar beneden. Pas op dat het beeld je niet neerslaat. Loop rechtdoor en versla de spookridders. Ga door tot je een kamer ziet met trappen omlaag. Blijf rechts lopen in deze kamer (die met de vuurspuwende stenen draak) en neem de trap omlaag. Loop heel voorzichtig, als je in het midden staat word je gespietst.
Loop onderaan de trappen de middelste kamer binnen. Daar staan twee grafkisten.



Op de bezem word je niet gespiest.



Vlak langs de muur is het veilig.

Loop langs de eerste steen, dood het skelet dat erachter vandaan springt en loop langs de tweede steen. Loop er nog een keer langs en je krijgt een harnas. Loop de kamer uit en ga naar de kamer met de grote stenen wolven. Binnen zit een beestje dat je het een en ander vertelt. Pak het boek en ga naar buiten. Ga terug naar de abdij en pak het Heilige Relikwie dat de monniken aanbidden. Dood hiertoe desnoods alle monniken. Ga via de bibliotheek naar buiten en ga naar de stenen cirkel die achter het meer ligt. Ga in het midden van de cirkel staan. Dan verandert je relikwie in een soort vuurwapen. Laat het boek gerust liggen.
Ga terug naar het kasteel en ga naar de kamer met de stenen wolven. Zoek daar een trap naar beneden, die uitkomt in een kamer waar twee gangen voor wat frisse lucht zorgen. Er zijn hier twee andere uitgangen, de ene is een dodelijke val, neem dus de andere uitgang (fifty-fifty dat je de juiste kiest). Nu moet je tegen jezelf vechten. Win van jezelf, maak een praatje met de koning en ga terug naar de kamer waar je het magische boek opraapte (die met de gespietste en opgehangen mensen). Als je het goed hebt gedaan is het hoofd van de demon verdwenen en de deur is open. Ga naar beneden en hoor de opperduivel aan. Hij wil het magische relikwie.
Geef hem in ruil een onbezorgde eeuwigheid of dood hem met het relikwie en rij met het meisje achterop te paard de horizon tegemoet.



De ingang van de martelkamer.



Deze kamer is niet voor softies.



Ga naar het midden voor meer magie.



Oog in oog met de opperduivel.

3D Shooters



Schieten op alles en iedereen is natuurlijk big fun. Leuker kunnen we het wat dat betreft niet maken, makkelijker wel.

RISE OF THE TRIADS (PC)

Tik tijdens het spelen 'DIPSTICK' om de cheats aan te zetten. (Nog een keer dipstick en de cheats gaan weer uit).
Daarna heb je de volgende mogelijkheden om in te tikken:
REEN: level opnieuw starten.
GOOBERS: Level opnieuw starten.
GOARCH: Level voltooid
WHERE: Toont coördinaten.
PANIC: Terug naar normale mode.
SIXTOYS: Gratis items.
GOGATES: Exit naar dos.
RECORD: Demo opnemen.
PLAY: Demo afspelen.
SEEYA: Hand of God-wapen.
TOOSAD: Godmode.
VANILLA: Bazooka.
BONES: Flame wall.
BOOZE: Dronken raket.
HOTTIMES: Hittezoekende raket.
JOHNWOO: Twee pistolen.
FIREBOMB: Vuurbom.
BURNME: Asbest armor.
SHOOTME: Kogelvrij vest.
LUNGDUNG: Gasmasker.
FLYBOX: Vliegen.
BOING: Stuiteren.
GOTO: Levelselect.
CHOJIN: Godmode en wapens unlimited.
DIMON: Lichteffect.
DIMOFF: Lichteffect uit.
86ME: Zelf doodgaan.
LONDON: Mist aan.
NODNOL: Mist uit.
SHINEON: Lichteffect.
SHINEOFF: Lichteffect uit.
GOTO386: Minder details.
GOTO486: Meer details.
RIDE: Missile view.
WHACK: 1 puntje minder health.

HERETIC (PC)

Tik de volgende cheats in tijdens het spelen.
COCKADOODLEDOO: Verander jezelf in een kip.
ENGAGE ?-?: Levelselect, vul voor de vraagtekens het nummer in van het gewenste deel en level, bijv. 1-7.
GIMME X N: Gratis wapens en zo. Vul voor de x een letter in van a t/m i voor het soort wapen en voor de n een getal van 1 t/m 9 voor de gewenste hoeveelheid.
IDDQD: Je bent meteen dood.
IDKFA: Al je wapens zijn weg.
KITTY: Loop door muren heen.
MASSACRE: Alle tegenstanders dood op huidige level.
PONCE: 100 procent gezondheid.
RAVMAP: Kaartgegevens.
RAMBO: Alle wapens.
SHAZAM: Wapens op maximaal vermogen.
SKEL: Alle sleutels.
QUICKEN: Godmode (onkwetsbaar).



MAGIC CARPET (PC-CD)

Tovenaarsleerling Sandro uit Grave helpt je bij het vliegschieten op je magische tapijtje; druk tijdens het spel op 'I' en tik daarna het woord 'ratty'. Even enteren en daarna kun je met alt en een functietoets de volgende cheats activeren.
Alt+F1 - Toegang tot alle spreuken.
Alt+F2 - Meer Mana.
Alt+F3 - Dood alle andere tovenaars.
Alt+F4 - Vernietig alle andere kastelen.
Alt+F5 - Vernietig alle andere ballonnen.
Alt+F6 - Gezondheid.
Alt+F7 - Dood alle vijanden.

DESCENT (PC)

Tik tijdens het spelen eerst 'GABBAGABBAHEY' om de cheats aan te zetten. Daarna heb je de volgende mogelijkheden om in te tikken:
SCOURGE: Alle wapens.
MITZI: Alle sleutels.
RACERX: Onkwetsbaar.
GUILE: Cloaking device.
TWILIGHT: Volle shields.
FARMERJOE: Levelselect.
ALT + F: Tijdens het kaartscherm voor een volledige kaart.
Bij gebruik van de cheats krijg je geen punten en saven kan ook niet. Ook zijn de cheats niet bruikbaar bij multi-player games.
Tip: Verander de bomtoets voordat je de cheats activeert, anders heb je kans dat je een bom gooit terwijl je een code intikt. Als je gebruik maakt van de levelselect, doe dat dan als eerste want de overige cheats gaan vanzelf uit als je naar een ander level warpt. Eenmaal op het juiste level aangekomen, kun je de overige cheats opnieuw activeren.





LEVEN

Action Replay codes

GAMEBOY

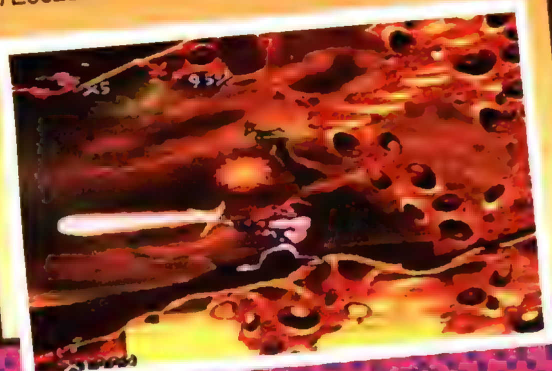
UNIVERSAL SOLDIER
O10548C1 - Oneindige levens.
080656C3 - Oneindige energie.
0C084BC1 - Oneindige tijd.
0A0125C1 - Altijd een laser gun bij de hand.
0A0225C1 - Altijd een laser cannon op zak.

SPIDERMAN 2
0829E2DO - Oneindige spinnewebben.

SNES

EARTWORM JIM

7E516233 - Oneindige levens
7E662334 - Normale gun forever



CLAYFIGHTER 2

C0012600 - Je kunt nu de Amerikaanse versie op iedere SNES spelen

MEGADRIVE

BALLZ

FF30D900XX - Character select voor 1 speler (vervang XX als volgt):
FF30E300XX - Character select voor 2 spelers (vervang XX als volgt):
XX - Character
00 - Kronk
01 - Boomer
02 - Bruiser
03 - Turbo
04 - Tsunami
05 - Yoko
06 - Divine
07 - Crusher
08 - El Ballz
09 - Byte Viper
0A - Lamprey
0B - T Wrecks
0C - Guggler
0D - Spike
0E - Bounder
0F - The Jester
10 - The Zombie



Cannon Fodder

FF1D6700XX - Level select (vervang XX met 00-47).
FF3911000A - Granaten.
FF3917000A - Raketten.
FF3067005C - In het laatste level oneindige tijd.
FF1D7900FF - Oneidige rekruten.

ECCO 2 – The tides of time

0001F05500 - Je kunt nu de Europese versie op Amerikaanse MD spelen.
000F004A00 - Je kunt nu de Europese versie op Japanse MD spelen.





6 NUMMERS VOOR 20 PIEK

Echte gamers mogen Power Unlimited niet missen. Neem nu een halfjaarabonnement en maak gebruik van dit waanzinnige aanbod: wij zorgen dat je Power Unlimited elke maand als eerste in de bus krijgt en je betaalt voor zes nummers niet meer dan twee tientjes. In de winkel kost Power Unlimited ƒ 5,95, dus je voordeel is meer dan ƒ 15,-.

Stuur de bon in of bel nu gratis:
06 - 0224222

iedere dag van 9.00 tot 20.30 ook in het weekend

Zit er geen losse kaart in je blad, stuur dan de bon in op de pagina hiernaast.

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

POWERSALES

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
VERMELD JE VOLLEDIGE ADRES

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: Master System 2 met de spellen: Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Dick Tracy, The Cyber Shinobi, Shadow Dancer, Bank Panic en Tom & Jerry the Movie + 2 controllers. Prijs ƒ100,-. Ook te koop MegaDrive 2 met de spellen: Aladdin, Spiderman vs. X-men, Atomic Runner, T2 the Arcade Game, Michael Jackson's Moonwalker, Wrestle War, Batman, Double Dragon 3, de menacer en 2 controllers. Prijs ƒ250,-. Alles in 1 koop voor ƒ350,-. Tel.03432-1569, liefst omgeving Utrecht i.v.m. vervoer.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Fifa Soccer, Mortal Kombat, Sonic en Terminator 2 tegen jouw Jungle Strike, Urban Strike, Desert Strike of Aladdin. Tel.04139-2631, Barry (Heeswijk-Dinther). Na 19.00 uur.

Te koop: Game Gear + 10 spellen met boekje e.d. (o.a. Hook, Aladdin, Speedtrap, Mortal Kombat, Streets of Rage, 4 in 1 met columns, autorace, voetbal en tennis) voor ƒ325,- of dit allemaal te ruil tegen 2 spellen voor de MegaDrive (o.a. WWF Raw, Super Street Fighter, Beavis & Butt-Head, Rock 'n Roll Racing, Earthworm Jim. Tel.046-750095, Geleen.

Te koop: MegaDrive + Mega CD met 3 joypads, Sonic en 6 CD's (Road Avenger, Time Gal, Sonic CD, Ecco, Silpheed, Batman Returns). Alles vrijwel nieuw en compleet met doos. Prijs ƒ700,-. Tel.05787-1730.

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1. Zo goed als nieuw. Prijs ca. ƒ30,-. Tel.072-616826, Alkmaar.

Te koop: Master System 2 met 2 controlpads, 3 spelletjes (Sonic, Asterix en Obelix en Alex Kidd). Prijs ƒ285,-. Tel.053-613870, Marjolein (Enschede). Na 17.00 uur.

Te koop: Game Gear + 15 spellen (o.a. Sonic 1, 2, Develish etc.) + draagtas + adapter. 1 jr. oud voor ƒ375,-. Tel.04990-76355, Pascal (Son). Wij kunnen niet rijden.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Streets of Rage en Cyborg Justice. Samen voor ƒ100,- of ruilen voor Super SF of Rise of the Robots (evt. Mega CD spellen). Tel.013-351741, Michael (Tilburg).

Te ruil voor Game Gear: Columns, Dracula en Smash TV tegen Mortal Kombat 1 of 2. Tel.030-898870, Tim (Utrecht)

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Rise of the Robots, incl. boekje etc. Voor ƒ100,- of ruilen tegen een ander tof spel. Tel.05998-35420, Rolf (Borger, Drenthe).

Te koop: MegaDrive 2 + 3-knops en 6-knops controlpad en een SG propad. Geheel compleet met dozen en handleidingen voor ƒ175,-. Ook te koop: Sonic 3 voor ƒ100,-. Tel.01650-67609, Randy, Roosendaal (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 6 spellen met handleiding (o.a. NBA Jam, Road Rash, Toejam & Earl) + 1 joystick. Prijs ƒ390,-. Tel.02903-3239, Joris.

Te koop: MegaDrive 2 + Sega CD 2 + Sonic 3 + Night Trap CD + Ecco CD + Road Avenger CD. Prijs ƒ600,-. Tel.013-553106, Tilburg (bellen na 16.00)

Te koop: MegaDrive met 3 joysticks, Sonic 1, Starflight, Super Baseball 2020, game genie, opbergdoos, extra codeboek in 1 koop ƒ250,- (dus niet ruilen). Los te koop zijn: NBA Jam ƒ75,-, Mortal Kombat 2 ƒ85,-, Sonic 2 ƒ55,-, Urban Strike ƒ85,-. Computer + alle extra's in 1 koop voor ƒ525,-. Tel.038-212403, na 16.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: The Revenge of Shinobi, Streets of Rage 1, Golden Axe, Lotus 2 RECS, Tazmania en Sonic 2. Alles voor ƒ300,-. Te koop voor Master System: Moonwalker, Sonic 1 en 2, Slap Shot (ijshockey) en Mickey Mouse Castle of Illusion. Alles voor ƒ160,-. Alles nieuw met originele doosje en boekje. Tel.05109-4856, Steffen Britsum (Friesland).

Te koop voor Game Gear: Streets of Rage 2 voor ƒ60,-. Tel.055-220390, Michiel (Apeldoorn).

Te ruil voor MegaDrive: mijn NBA All Star Challenge tegen jouw Road Rash 2, mijn Batman tegen jouw Super Monaco 2, mijn Golden Axe 2 tegen jouw Streets of Rage 2, mijn World Cup Italia tegen jouw Fifa '94 of ander leuk voetbalspel. Tel.04405-2505, Erwin.

Te koop: MegaDrive + Mega CD, compleet met 2 controlpads en kabels, spellen voor de CD: Tomcat Alley, Batman Returns, Road Avenger, Afterburner 3, Wolfchild, INXS, Sol Feace, Powermonger + 16-bit cassette: Sonic 1 + alle boekjes. Mega CD ca. 6 mnd. oud voor ƒ799,-. Tel.040-542524, liefst na 18.00 uur.

Te koop: Game Gear + adapter + auto-adapter + codeboek + 4 spellen (Sonic, Mortal Kombat, Jungle Book en Winter Olympics) + handleidingen en dozen. Alles voor ƒ250,-. Tel.02209-3450.

Te koop: MegaDrive met 1 joypad, 1 joystick en 13 spellen (o.a. Sonic 1, Streets of Rage 1 en 2, Tazmania, Michael Jackson Moonwalker, Batman, Shadow Dancer etc.). Spelend te zien. Prijs ƒ450,-. Tel.078-185047, Paul Besseling (bellen na 18.00 uur).

Te koop: Game Gear + 4 spellen + adapter + battery pack + converter voor 3 Master System spellen + handig meeneem tasje. Alles in doos voor ƒ550,-. Tel.040-422876.

Te koop voor MegaDrive: Streets of Rage 2, Golden Axe 2 en Kid Chameleon voor ƒ50,- per stuk en game genie voor ƒ75,- (incl. boekje). Alles samen voor ƒ200,-. Tel.046-750095, Geleen.

Te ruil voor MegaDrive: Rise of the Robots tegen Super Street Fighter 2. Tel.01714-15430.

Te koop: Master System 2 + joypad + joystick + pistool + 11 spellen (Mortal Kombat, Sonic 2, Castle of Illusion, Tazmania, Alex Kidd (ingebouwd), Wonder Boy 3, The Terminator, Rambo 3, Teddy Boy en Rescue Mission). Prijs ƒ395,-. Tel.05130-32348.

Te koop voor Mega CD: Sewershark ƒ60,-, Ground Zero Texas ƒ65,-, Road Avenger ƒ 40,-, Thunderhawk ƒ55,-, Wolfchild ƒ45,-, Batman ƒ55,-, Spiderman (USA) ƒ50,-. Voor MegaDrive: Blades of Vengeance ƒ30,-, Terminator 2 Arcade ƒ35,-. Tel.013-562344, Ritchie (Tilburg).

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + koffer + 11 spellen (o.a. Sonic 2, Hook, Greendog, Megagames 2). Prijs ƒ425,-. Tel.074-660376.

Te koop: Mega CD met 3 spellen (Road Avenger, Night Trap en Pitfall) + tips en tijdschrift voor ƒ500,-. Tevens te ruil en te koop voor MegaDrive: Spiderman ƒ40,-, Jurassic Park ƒ80,-, Sonic 2 ƒ55,-, Maximum Carnage ƒ125,-, Bubsy ƒ70,-. Tel.01899-18591, Kevin.

Te koop: MegaDrive incl. 2 spellen voor ƒ199,-. Tel.079-213881.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Ecco the Dolphin, The Terminator, Crack Down, The Addams Family en Super Thunder Blade tegen jouw Ren & Stimpy, Streets of Rage 3, Beavis and Butt-head, Mortal Kombat 2, The Lion King. Voor Ren & Stimpy of The Lion King wil ik misschien wel 2 spellen geven. Tel.030-440674, Martijn.

Te ruil voor MegaDrive: Street Fighter 2 SCE. Ik wil deze graag ruilen tegen MK 1 of 2, The Lion King of een ander leuk spel. Met evt. bijbetaling. Tel.010-4564199, Cedric.

Te koop voor MegaDrive: Wonderboy 5 ƒ69,-, Spiderman of WB 3 ƒ49,- of (per 2) ruilen voor Sonic 3, Toejam & Earl 2, Chiki Chiki Boys, Ren & Stimpy, Action Replay 2 of een flip-perspel. Te ruil voor Master System: Wonderboy 2, 3 of Teddy Boy voor Sonic Chaos, Rainbow Islands, Donald Duck, Y's of Action Replay. Tel.01150-94001, P. v.d. Bosch.

MegaDrive en Game Gear spellen gevraagd: o.a. Mortal Kombat 1 (GG). Ik koop ze of ruil ze voor de mijne (ca. 50). Tel.050-130526, Niels.

Te koop voor MegaDrive: Quackshot en Wonderboy 3 in Monsterland (Jap.). Prijs in nader overleg. Te ruil voor MegaDrive: Jungle Strike voor Urban Strike of Syndicate. Allen i.z.g.st. Tel.036-5362054, Jomt.

Te koop: Sega Mega CD II + 4 spellen (Thunderhawk, Road Avenger, Batman Returns, Jaguar XJ 220). Alles in zeer goede staat voor ƒ600,-. Tel.020-6333715.

Te koop: MegaDrive II + 8 spelletjes (Virtua Racing, Urban Strike, Sonic 3, F15 Strike Eagle, Asterix, Terminator 2, Agassi en de menacer). Tevens met joystick, 3-button pad en scart-plug. Alles net nieuw en in originele verpakking voor ƒ865,-. Tel.02152-61087, tussen 17.00 en 20.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Urban Strike ƒ75,-, Ren & Stimpy ƒ75,-, Chuck Rock ƒ40,-, Super Street Fighter 2 ƒ100,-, action replay ƒ75,-. Of ruilen tegen: Streets of Rage 3, Virtua Racing, Fifa Soccer '95, Probotector, Sparkster, Dune 2 of NHL Hockey '95. Tel.03404-59645, Aart (tussen 17.30 en 19.00 uur).

Te koop: MegaDrive + Mega CD 2. Alles er op en er aan + 8 spellen. Kleuren tv en stereotoren gratis. Winkelwaarde ƒ3100,-, mijn prijs ƒ1300,-. Tel.01859-15963.

Te koop: MegaDrive + 1 joypad + spellen (Italia '90, Tazmania, sonic, Block Out, Moonwalker, Burning Force). Prijs ƒ450,-. Tel.010-4265833.

Ik ruil 6 spellen voor de MegaDrive (o.a. Fifa Soccer, Dragon's Fury, Desert Strike) + menacer (incl. 6 menacer spellen + Terminator 2) tegen een Mega CD + 1 spel of een 32X + 1 spel (evt. bijbetaling). Tel.030-883502, Marco.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions tegen jouw NBA Jam, Barkley, Lotus 2 Turbo, SF 2 SCE, Mortal Kombat 1 of 2, Art of Fighting, Super SF 2 of European Club Soccer. Tel.05750-25108, Jan-Willem.

Te koop voor Game Gear: Sonic Spinball ƒ50,-, Olympic Gold ƒ35,-, Develish ƒ25,-. In 1 koop voor ƒ100,-. Tel.072-111007.

Te koop (niet te ruil) voor MegaDrive: Super League, Strider, Golden Axe 2, Aquatic Games, E. Holyfield Boxing, NBA All Star Challenge en Sonic. ƒ35,- per stuk. Alles samen voor ƒ200,-. Tel.03402-41017, Nieuwegein.

Te koop: 32X MegaDrive 2 met 1 joypad en 2 32x spellen (Doom en Virtua Racing de Luxe). Vraagprijs ƒ650,-. Tel.06-52846711, Marvin Tuinfort (na 13.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Lion King ƒ120,-, Eternal Champions ƒ75,-. Alles in doosje met boekje. Ik ruil geen spelletjes. Tel.05914-2858, provincie Drenthe.

Te ruil voor MegaDrive: Road Rash 2 en Street Fighter 2 SCE tegen MK 2, Brutal, Turtles Tounament Fighters, Lion King, Sonic & Knuckles of Earthworm Jim. Sonic 1, Alissia Dragon en Toejam & Earl tegen Mig 29, F22 Interceptor, European Club Soccer, Animaniacs, Double Dragon 5 of Olympic Gold (Barcelona). Tel.02220 - 15333, Sander (Texel). Ik ruil niet over de post en heb geen vervoer.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II + 32X en de spellen Lethal Enforcer met 2 pistolen (CD), Lion King, Mickey Mania, Virtua Racing (32X). Moet weg i.v.m. kopen van PC. Prijs ƒ1100,-. Tel.02975-32836.

Te ruil voor MegaDrive: Micro Machines, Zombies, Mega-lo-mania, Urban Strike, Ranger X, Zool, Fantasia, Street Smart etc.. Ruilen voor MK 2, De Smurfen of andere spellen. Tel.08370-12569, Dennis.

Te ruil voor MegaDrive: Tale Spin, Megagames 1. Tegen: Micro Machines 1 of 2. Voor Sega CD: Road Avenger ruilen tegen ander (race) spel. Tel.08370-20635, Maurice.

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1 en 3, Wiz 'n Liz, Dragon's Fury, Risky Woods, Decapattack, Landstalker. Alles met doosje en boekje. Tel.02290-70721, Erik.

Te koop: MegaDrive met de spellen Sonic, Aladdin, Jungle Strike, Wizz 'n Liz en Jurassic Park. nog in de doos en met alle handleidingen voor ƒ250,-. Tel.05905-94477.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Mortal Kombat + Tazmania, tegen jouw Urban-, Desert- of Jungle Strike, Hardball, European Club Soccer, Formule 1 GP of worstelen. Tel.02207-16344, Steff (na 15.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 3 controllers + 21 spellen (1 cartridge met 10 en 1 met 3 spellen). Alles samen voor ƒ350,-. Tel.01820-84541, Ron (Gouda).

Te koop voor MegaDrive: menacer met 6 in 1 cassette ƒ125,- (2500 Bfr.), Lion King ƒ100,- (2000 Bfr.), Mortal Kombat 1 ƒ90,- (1800 Bfr.), Streets of Rage 2 ƒ100,- (2000 Bfr.), Sonic 2 ƒ40,- (800 Bfr.), Megagames 2 ƒ80,- (1600 Bfr.). Tel.052/446134 (België).

Gevraagd: 32X. Ruilen voor deze MegaDrive spellen: Mortal Komat 2 (met cheat en moves), Turtles Hyperstone Heist, Bart's Nightmare, Sonic, Golden Axe 2, action replay (met codes). Tel.05230-13157.

Te koop: Mega CD II met Road Avenger voor ƒ350,- (7000 Bfr.) en 4 spellen: Ground Zero Texas ƒ100,- (2000 Bfr.), Tomcat Alley ƒ100,- (2000 Bfr.), Jaguar XJ 220 ƒ90,- (1800 Bfr.), Sewer Shark ƒ80,- (1600 Bfr.). Samen voor ƒ700,- (14000 Bfr.). Tel.052/446134 (België).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Road Rash 2 tegen jouw Dragon Ball Z of NBA Jam. En Street Fighter 2 SCE (USA) tegen SSF 2 (ik betaal bij) of tegen Wolverine. Tel.03200-81670, na 18.00 uur. Eigen vervoer (Lelystad).

Te koop voor MegaDrive: Fifa International Soccer '94 voor ƒ110,-. Tel.046-511778, Bram (Sittard).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Lemmings 2 ƒ120,-, Street Fighter 2 SCE ƒ75,-, Megagames 1 ƒ50,-, Quackshot ƒ50,- of ruilen tegen gave spellen.

Te koop voor Master System: Sonic Chaos, Mickey 2, Super Space Invaders, Lemmings, Prince of Persia, Alex Kidd in Shinobi World, Chuck Rock. Per stuk ƒ35,-. Tel.04108-13981, Frank (omg. Den Bosch).

Te koop: MegaDrive met 1 joystick en 6 spellen (Batman 1 en 2, Shadow Dancer, Spiderman, Wonderboy in Monsterworld, Sonic 1. Prijs ƒ250,-. Tel.03435-74990, Martijn Koning (Wijk bij Duurstede).

Te koop voor Game Gear: Space Harrier ƒ30,-, tv tuner ƒ175,-, Super Space Invaders ƒ75,- of elk ander redelijk bod. Tel.040-862605, na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: The Lion King (i.z.g.st, ca. 1 mnd. oud). Ruilen tegen: Virtua Racing, Jungle Book, Earthworm Jim of Pitfall the Mayan Adventure. Tel.02510-35378, Leon.

Te koop voor MegaDrive: Lotus 2, Streets of Rage 2 en Dracula. ƒ50,- per stuk. Menacer + 7 spellen voor ƒ80,-. Voor Mega CD: Jaguar, Ecco, Final Fight, Spiderman en Batman Returns voor ƒ75,- per stuk. Tel.023-381274, Mathieu Meijer (Santpoort).

Te ruil voor MegaDrive: Sonic 2, Wonderboy in Monsterworld, Zombies Ate my Neighbours, Megagames 1 en 2, Terminator 2, Golden Axe 2 en Ecco the Dolphin. Het liefst tegen: Toejam & Earl 1 of 2, Road Rash 2, Rock 'n Roll Racing, Lost Vikings, Fifa Soccer 1 of 2, Worldcup USA '94, Double Dragon 5, Battle Toads e.d. Tel.020-6938305.

Te ruil voor Game Gear: Sonic 2, G-loc, Crystal Warriors en Columns voor NBA Jam of andere spellen. Tel.05980-91820.

Te ruil voor Game Gear: Sonic Chaos, Lion King, Robocop vs. Terminator, Dracula, Terminator 2. Graag ruilen voor WWF Raw of NBA Jam. Andere voorstellen welkom. Tel.01150-94880, Luuk (graag omg. Terneuzen).

NINTENDO

Te koop/te ruil voor SNES: Donkey Kong Country ƒ120,-, Starwing ƒ40,-, Mario All Stars ƒ75,- of 1 van mijn spellen tegen jouw Zelda 3, Earthworm Jim of een ander leuk SNES spel. Tel.020-6760335.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Marioland 2 ƒ30,-, Super Kick Off ƒ15,-, Fortified Zone ƒ20,-, Top Ranking Tennis ƒ50,-, Nigel Mansell ƒ50,-, F1 Race ƒ15,- (+ stekker om met z'n vieren te spelen). Alle spellen met doosje en handleiding. Of 1 van de spellen ruilen tegen MK2, Blades of Steel, Warioland of Jurassic Park. Tel.04139-2631, Barry (Heeswijk-Dinther). Na 19.00 uur.

Te ruil: NES action set, 1,5 jr. oud, i.z.g.st. met de spellen: SMB, Duck Hunt, Tiny Toon Cartoon Workshop en Starwars. Ruilen tegen SNES met 2 controllers, zonder spellen. Tel.01682-4167, tussen 17.00 en 18.30 uur.

Te koop/te ruil: Game Boy met 4 spellen (o.a. Nemesis, Dragon's Lair) + draagkoffer + batterypack + adapter. Prijs ƒ285,- of ruilen tegen SNES (EU) met of zonder spel. Tel.04930-17204, Diana.

Te koop voor SNES: F-Zero ƒ30,-, Plok ƒ80,- met doosjes en boekjes. Tel.08894-18853, Stijn (Wijchen).

Te ruil voor NES: Master Blaster tegen een ander leuk spel. Tel.05614-1398, Michael de Graaf (na 16.00 uur).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ60,-, Chester Cheetah ƒ50,-, California Games 2 ƒ40,-, Bubsy ƒ50,-, Cliffhanger ƒ50,-, Turtles Tournament Fighters ƒ60,-, Super Tennis ƒ50,-, Mario All Stars ƒ50,-, game genie ƒ50,-. Te koop voor Game Boy: The Addams Family ƒ30,-, Battletoads ƒ30,-. Tel.04705-2044, Belfeld.

Te koop/te ruil voor SNES: mijn Fifa International Soccer, Stunt Race FX, Wrestlemania, Eric Cantona, Virtual Soccer, 4 in 1 cartridge (Samurai Pizza Cats, Ultraman, Top Gear, Super Soccer), Mario Kart en nog 5 andere spellen. Tegen jouw: Final Fantasy 3, Illusion of Gaia, International Superstar Soccer of andere RPG's of sportspellen. Tel.08851-15042, Folkert (Gennep, Limburg).

Te koop: Game Boy + adapter + vergrootglas en licht + gamelinkkabel + 11 spellen (o.a. Mario 1 en 2, Zelda). Alles compleet met doosjes en boekjes. Winkelwaarde ƒ1000,-, mijn prijs ƒ450,-. Tel.02230-10561, Martijn (Den Helder).

Te koop: NES + zapper + 2 joysticks + 16 spellen (o.a. Super Mario Bros 1, 2 en 3, Gremlins 2, Faxanadu etc) + Game Genie. Alles in keurige staat met boekjes, doosjes en alle snoeren. All-in prijs ƒ175,-. Tel.02523-72016, E. Heuperman.

Te koop/te ruil voor SNES: Scope, Pilotwings, Bubsy, Total Carnage, SM All Stars, Chuck Rock en F-Zero. Te koop voor ƒ50,- of ruilen tegen ander SNES spel (evt. 2 tegen 1 ruilen). Tel.04499-4207, omg. Sittard.

Te koop: NES met 5 spellen (Zelda 2, Blades of Steel, Ghost 'n Goblins, Rygar, Castlevania 2) + 1 advantage + 1 spellendoos voor ca. ƒ150,-. Ook te koop: SNES met 4 spellen (Mortal Kombat 1 en 2, Uncharted Waters en Mario World) + 2 converters. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.01719-14745, Alex.

Te koop: Game Boy met 70 in 1 (o.a. Addams Family, Simpsons Escape, 56 Pinball, Soccer, Home Alone) + 4 losse spellen (Terminator 2, Super Marioland 1, Choplifter 2, Tetris) + net-adapter, linkkabel, oortelefoon + doosjes, handleidingen passwoorden. Prijs ƒ375,-. Tel.:01804-21573, Ridderkerk.

Te koop: Game Boy met 3 spellen, lichnetadapter, game light, oortelefoon en linkkabel. Compleet met doos voor ƒ150,-. Tel.01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00 uur.

Te koop: SNES met 2 normale controllers en een turbo controller, verlengsnoer, converter, 9 spellen (Super Smash TV, DD5, Ninja Warriors, Metroid 3, SSF 2, MK 2, Wordtris, Shanghai 2). Alle spellen USA en compleet, behalve Shanghai 2 (deze is EUR. en niet compleet). Alles bij elkaar voor ƒ1000,-. Tel.020-6795050, Balthasar. Ik heb geen vervoer.

Te ruil voor SNES: Earthworm Jim tegen Secret of Mana, Unirally of een ander leuk spel. Tel.023-380421.

Te koop voor SNES: SF 2 turbo (Jap.) ƒ85,-, Mario World ƒ60,-, Mario All Stars ƒ85,-. Secret of Mana (USA) ƒ135,-. Gratis joypad voor eerste koper van een spel. Ook veel Game Boy spellen te koop voor ƒ35,- per stuk. Tel.02240-98215, Ho-Yin Kong.

Te koop: SNES + 2 joypads + scope met 6 spellen (Mario All Stars, Mario Paint, Dragon's Liar, Ultraman, Mario Kart, Prince of Persia), Super Game Boys + 68 in 1 + Ducktales + Solarstriker. Voor ƒ700,-. Tel.01865-3928.

Te koop: Game Boy + opbergkoffer en spel voor ƒ85,-. Tel.03403-74334, Ronnie (Houten).

Te koop voor NES: 260 in 1. Prijs n.o.t.k. Tel.072-610773, Kristian.

Te ruil voor SNES: NBA All Star Challenge, SMW, Super Mario All Stars, Super Wrestle Mania, Scope + 6 spellen tegen jouw Mario Kart, Fifa Soccer of een ander gaaf voetbalspel of F1 Pole Position 1 of 2 of Sensible Soccer. Mijn Eric Cantona tegen jouw Worldcup USA '94 of Super Kick Off 3. Mijn spellen zijn ook te koop. Tel.03472-1577

Te ruil voor Game Boy: Fortress of Fear, King of the Zoo, Bubble Ghost, Yoshi's Cookie, Spiderman 2, Spiderman and the X-men, Super Marioland, Mickey Mouse, Bart vs. the Juggernauts. Ruilen tegen bijv.: Darkwing Duck, Warioland, Tazmania of iets dergelijks. Voor NES te ruil: Kid Icarus tegen elk ander leuk spel. Tel.04120-41709.

Te koop voor SNES: SimCity voor ƒ50,-. Tel.04123-1750, Steven Brink (Berghem).

Te koop: SNES + 2 spellen (Mario All Stars en Hook), Nintendo Scope (+ 6 spellen), 2 normale controllers, 2 infra-rood controllers, opbergkoffer. Alles met doos en gebruiksaanwijzing. Alles minder dan 1 jr. oud. Prijs ƒ299,-. Tel.02230-42538.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat ƒ50,-, Mario All Stars ƒ50,-, Street Fighter 2 ƒ50,-, Mortal Kombat 2 ƒ125,-. Met handleiding en doosje (NL). Tel.02946-4406, Abcoude.

Te ruil voor SNES: Starwing, compleet met handleiding en doosje. Ruilen tegen: Wolfenstein 3D of Mortal Kombat 2. Tel.05410-32545, Patrick (na 17.00 uur). Ik heb geen vervoer tenzij je in omgeving Enschede/Oldenzaal woont.

Te koop: NES + controlpads + zapper + 5 spellen (Super Mario 1, Duckhunt, Battletoads, Turtles 2, Felix the Cat). Alles met handleiding en in originele verpakking voor ƒ250,-. Tel.05138-15249, na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ125,-, Starwing FX ƒ40,-, Pit Fighter ƒ20,-, Super Goal ƒ45,-, Mario is Missing ƒ40,-, Super R-Type ƒ30,-, NBA All Star Challenge ƒ25,- of ruilen tegen Wolfenstein 3D. Tel.071-320655, Tim.

Gezocht voor SNES: Another World (EU of USA). Ruilen tegen T2 the Arcade Game of Captain America (USA). Tel.01640-52468, Jacco.

Te koop: Game Boy met nog 5 maanden garantie + 6 spellen (o.a. Super Mario 1 en 2), met geluidsversterking, vergrootglas met licht, bodyguard + tasje en koffer voor ƒ275,-. Tel.01650-57436, Roosendaal.

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + 3 spellen (SMB 1, Duckhunt, Goal). Alles met handleiding en in zeer goede staat voor ƒ110,-. Tel.071-767583, Jarno (omg. Leiden).

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 Turbo, Pit Fighter, Art of Fighting, Super Soccer, Contra 3 (USA). ƒ70 per stuk of te ruil tegen Royal Rumble. Tel.01720-92485, Alphen a/d Rijn.

Te koop: Game Boy, incl. Game Boy Genie met code boekjes, vergrootglas (Light Max), adapter (Power Pack), opbergtasje, linkkabel en spellen (Super Marioland, Tetris, Mario, Yoshi, Rolan's Curse). Alles voor 1 prijs ƒ250,-. Tel.045-225425, Heerlen.

Te koop voor SNES: Super R-Type ƒ30,-, Kick Off 1 ƒ40,-. En te koop voor NES: Wrestle Mania ƒ15,-. Tel.03451-13312, Wouter.

Te koop voor SNES: Royal Rumble (doosje + boekje) in zeer goede staat ƒ90,-. game genie ƒ50,-. Samen voor ƒ100,-. Tel.01680-26737.

Te koop: NES, i.z.g.st. + 6 spellen (o.a. Black Manta, Turtles) + 1 zapper + koffer voor spellen + 2 joysticks. Winkelwaarde ƒ850,-. Vraagprijs ƒ190. Tel.010-4297424.

Te koop: SNES + 10 spellen (o.a. Starfox, Street Fighter 2, Mortal Kombat, Top Gear) + SNES game converter voor ƒ700,-. Tel.079-213881.

Te koop: Game Boy met 6 spellen (o.a. Crash Dummies, Simpsons en Battletoads), met linkkabel, oordopjes, opbergdoosje, draagtasje, geluidsversterker en licht/vergrootglas. Winkelwaarde ca. ƒ600,-, nu ƒ199,-. Tel.05750-19348, Sander (omg. Zutphen-Deventer-Arnhem). Na 18.00 uur (ma. na 19.30 uur). Ik heb geen vervoer.

Te koop gevraagd: SimCity en/of Mario Paint. Te koop: NES + 5 spellen. Ook te ruilen voor bovenstaande spellen + Tetris (NES, Game Boy). Te ruil/te koop voor SNES: Hook. Tel.045-715830, Wouter (Heerlen).

Te koop/te ruil voor SNES: Rival Turf ƒ85,-, Magical Quest (USA) ƒ100,-. Ruilen voor Earthworm Jim, NBA Jam, Saturday Night Slammasters. Over 2 tegen 1 valt te praten. Tel.03412-54861, Richard Nijboer, Nunspeet (na 15.30 uur).

Te koop: SNES + scope (incl. 6 spellen) + 7 spellen (o.a. Aero the Acrobat, Mortal Kombat, Aliens 3 etc.). Alles in doos met handleiding. Prijs ƒ600,-. Tel.055-660706, Apeldoorn (na 16.00 uur).

Te koop: NES, kabeltjes, 3 controllers, NES four score, action replay en 20 spelletjes (o.a. Sonic 1, 2 en 3, World Cup, Top Gun, The Flintstones, Double Dragon etc.). Winkelprijs ƒ1198,-, mijn prijs ƒ700,-. Tel.05928-12710, Michael Wiese.

Te koop: mijn omgebouwde NES met 2 controllers, 1 zapper en 6 spellen (Alien 3, Mario 1 en 2, Duck Hunt, Operation Wolf en Mission Impossible. Alles met boekjes en originele doosjes voor ƒ175,-. Tel.05782-2999, Justus Verhoeven.

Te ruil: ca. 60 SNES titels. Ik zoek de spellen: Mortal Kombat 2, Stunt Race FX, Super Street Fighter, Earthworm Jim, Jungle Book, Lion King, Aladdin en andere topspellen. Evt. koop ik ze of ruil ik er 2 tegen 1. Voor de Game Boy zoek ik ook Mortal Kombat 1 en andere topspellen. Tel.050-130526, Niels.

Te koop voor SNES: div. spellen (SimCity, Starwing FX etc.) voor ƒ80,- per stuk of ƒ150,- voor 2. Te koop voor Game Boy: div spellen voor ƒ50,- per stuk of ƒ90,- per 2. Tel.023-274950.

Te ruil voor SNES: mijn Mario All Stars, The Lost Vikings, Super Star Wars of Indiana Jones Greatest Adventures (allemaal compleet, alleen M.A.S. zonder doosje) tegen jouw Secret of Mana, Earthworm Jim, Lord of the Rings of Breath of Fire. Spellen moeten Europees zijn en met boekje. Tel.02285-20005, Richard. Geen vervoer, daarom liefst omg. W-Friesland.

Te koop voor SNES: Super Return of the Jedi. Splinternieuw voor ƒ139,- of ruilen voor Beavis & Butt-head. Tel.02507-14569.

Te koop: SNES incl. 2 joypads, scope + ontvanger, aansluitkabel voor tv, voeding/adapter voor SNES, 10 spellen (6 spellen voor scope, Pitfighter, Super Ghouls 'n Ghosts, Street Fighter 2, Mortal Kombat 2). Alles in doos incl. handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ450,-. Tel.080-785015.

Te koop: NES + 2 controllers + 3 spellen (SM 1, Duck Hunt, World Cup) + zapper. In perfecte staat voor ƒ170,- of te ruil tegen een SNES met min. 1 leuk spel en 2 controllers (geen converter erbij). Tel.01892-13672, na 16.00 uur.

Te koop: SNES met 3 spellen (Super Metroid 3, Zombies ate my Neighbours en Pitfall). Z.g.a.n. Winkelwaarde ƒ700,-, mijn prijs ƒ400,-. Tel.05750-23741, ik heb geen vervoer.

Te ruil voor SNES: Mortal Kombat 2 tegen Super Street Fighter 2. Met doos en handleiding. Tel.03495-72760, Marcel.

Te ruil voor SNES: Buster Busts Loose tegen Mario Kart, Aladdin of Bubsy. Tel.03495-72760, José.

Te ruil voor SNES: Aladdin (met doosje en boekje) tegen jouw Super Metroid of te koop voor *ƒ* 129,-. Tel.08370-23670, Harm (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te koop gevraagd: NES met min. 2 spellen. Voor redelijke prijs. Tel.071-313224, Martijn of 071-720320, Ben (Leiden).

Te ruil voor SNES: Road Runner, The Duel (Test Drive 2) en Mortal Kombat 2 tegen Wolfenstein 3D, Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Daffy Duck (The Mar. Comm.), Jungle Book, SimCity 2000 of andere leuke spellen. Tel.01849-2392, Dennis.

Te koop: Game Boy (incl. accu, vergrootglas + licht, batterijen) + spellen (F15 Strike Eagle, Turtles 2).
Alles compleet met handleiding en doosjes voor *ƒ*150,-. Tel.02520-20065, Erik.

Te koop voor NES: 12 spellen va. *ƒ*25,-. Te ruil voor Game Boy: Terminator 2, Castlevania, Turn and Burn en Spiderman.
Het liefst voor: Star Wars, Battle Tank of F15 Strike Eagle. Tel.03436-1562, Jan-Willem (Langbroek).

Te koop/te ruil: NES + 2 controllers + 3 spellen met doosje en handleiding (o.a. SMB 1 en World Cup). Alles in perfecte staat. Vraagprijs *ƒ*120,- of te ruil tegen Game Boy + 1 spel (liefst geen Tetris). Tel.08359-8130, Eric (na 18.00 uur).

Te koop: SNES met 5 spellen en 2 controllers. Vraagprijs *ƒ*500,-. Niet los te koop. Tel.01620-32090.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Ninja Boy (USA), Mortal Kombat 2, Tom & Jerry (USA), F-Zero, Super Ghouls 'n Ghosts, Fatal Fury (USA), NBA Jam. Over de prijs kan gepraat worden. Tel.04923-63790, John (Gemert). Na 17.30 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Zelda *ƒ*85,-, Pilot Wings *ƒ*50,-, Starwing *ƒ*80,-, Nintendo scope + 6 spellen *ƒ*50,-, Wing Commander *ƒ*60,-, Super Ghouls 'n Ghosts *ƒ*50,-, Mortal Kombat 2 *ƒ*160,- (of ruilen tegen 2 à 3 goede actiespellen. Tevens te koop/te ruil voor NES: 8 spellen (w.o. Zelda 1 en 2, Super Mario 3, Star Wars etc.) + game genie en codeboek. Deze kunnen ook geruild worden tegen SNES spellen. Tel.03481-2579, na 17.00 uur.

Te koop voor SNES: Desert Strike, Street Fighter 2, Zombies. Tel.01719-18920, Bart.

Te koop voor SNES: Castlevania 4, F-Zero, UN Squadron, Double Dragon 4, NBA Jam, 4 in 1, superscope 6, Starwing. Tel.01719-14626, Frank.

Te koop voor SNES: Turtles 4, Smash TV, Probotector, Turtles Tournament Fighters, Pop 'n Twinbee, Rainbowbell Adventures, Mystical Ninja, Metroid 3, superscope 6. Tel.01719-15087, Menno.

Te koop gevraagd voor SNES: Sensible Soccer + boekje en doosje voor max. *ƒ*50,-. Tel.03410-25511.

Te koop: Game Boy + Marioland 1, Speedy Gonzales, Spiderman 3, Xenon 2, Mortal Kombat 1, Asterix, Megaman 2, Baby T-Rex. Alles in doosjes met boekjes. Prijs *ƒ*300,-. Spelletjes zijn ook los te koop. Ik ruil niet. Tel.05914-2858, Drenthe.

Te koop: SNES *ƒ*200,-, Mario World *ƒ*60,-, Mario Kart *ƒ*100,-, Mortal Kombat 1 *ƒ*65,-, Mortal Kombat 2 *ƒ*175,-, Donkey Kong Country *ƒ*150,-, scope set + 6 spellen *ƒ*50,-. Alles in zeer goede staat. Tel.04747-1951.

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 (USA) voor *ƒ*70,-, maar zonder converter. Ik wil hem ook wel ruilen voor Jurassic Park, Mario Kart of Lost Vikings. Tel.01652-15180, Remco.

Te ruil voor SNES: Zelda 3, Mortal Kombat 1, Dracula, Aliën 3, Battle Tank 1. Tegen jouw: Fifa Int. Soccer, I.S. Soccer, Shadowrunner, Secret of Mana, Street Racer, Mickey Mania, JP 2 of Donkey Kong Country (evt. 2 voor deze) of een ander leuk spel. Tel.040-453113, Eric (Eindhoven).

Te koop/te ruil: NES + 2 controllers + zapper + game genie + 7 spellen (o.a. MacDonaldland, SMB 3, Adventure Island 2, Duck Hunt) + boekjes. Prijs *ƒ*199,-. Te ruil tegen SNES met 1 of 2 spellen. Evt. ook te koop gevraagd: SNES met of zonder spellen tegen niet al te hoge prijs. Graag in omg. Diepenheim (Z-Overijssel, N-Gelderland). Tel.05475-1339, Eric.

Te ruil voor SNES: Pac-Attack, Starwing, Street Fighter, Outlander, Super Ghouls 'n Ghosts. Het liefst tegen Star Wars 2 (Empire Strikes Back) of tegen een ander leuk spel. Tel.01899-20551, Serdar of Ismail (Maassluis).

Te koop: NES + aansluitmat. + 2 gewone joysticks + 2 quickjoys + zapper + cleaning kit + game genie + boek + 13 spellen (o.a. Mario Bros 1 en 3, Duck Hunt, Shadow Warriors, World Cup, Dragons Lair, Rollergames etc.). Prijs *ƒ* 450,-. Tel.03480-10848, Woerden.

Te koop: SNES met 11 spellen (o.a. Street Fighter 2, Mario Kart, Mortal Kombat 1, T2 etc.) en 2 controllers. Vraagprijs *ƒ*650,-. Tel.01110-14880.

Te koop: Game Boy + koffer + 3 spellen (Tetris, Double Dragon, Navy Seals). Prijs *ƒ*100,-. Tel.046-519030

Te koop: Game Boy (incl. accu, vergrootglas + licht) + spellen (Kirby's Dreamland, Rampart, Double Dragon 2) + 6 batterijen. Alles met handleiding en doosje voor *ƒ*175,-. Tel.02520-20065, Niels.

Te koop voor NES: Solstice *ƒ*50,-, Mario Bros 2 *ƒ*50,-, Megaman 5 *ƒ*50,-. Voor SNES: Donkey Kong Country *ƒ*100,-. Voor Game Boy: Donkey Kong *ƒ*40,-, Super Marioland *ƒ*40,-. Supergameboy voor SNES *ƒ*80,- en scope set met 6 spellen voor *ƒ*55,-. Tel.08308-21910, omg. Arnhem.

Te koop: SNES + 2 joypads + Starwing, Street Fighter 2, Bubsy en Alien 3. Vraagprijs *ƒ*295,-. Tel.03430-17052, na 18.00 uur.

Te koop: Game Boy z.g.a.n. *ƒ*200,- incl. opbergkoffer, 3 spellen (Tetris, Marioland, Spanky's Quest) incl. doosjes en handleiding. Tel.05752-2769, Ruben Bolink (Vorden).

Te ruil voor SNES: mijn Aladdin of mijn Robocop 3 (USA) tegen jouw Donkey Kong Country. Alles met boekje en in doosje. Tel.01803-19770, Hans (N'kerk a/d Ijssel). Na 18. 00 uur.

Te ruil voor SNES: mijn Addams Family Pugsley's Scavenger Hunt (met Frans boekje) en origineel doosje ruilen tegen Street Fighter 2 Turbo. Tel.04459-2727, Kik Meesen.

Te koop voor NES: Turtles 2, Blue Shadow, Paper Boy, Batman 2, Mario Bros, Duckhunt + zapper, joystick en opbergdoosjes. *ƒ*30,- per stuk of allemaal voor *ƒ*100,-. Tel.05127-1948, Rolf (Opeinde, Friesland).

Te koop/te ruil voor SNES: Mansell's F1 Racing en Super Tennis. Samen voor *ƒ*135,- of *ƒ*75,- per stuk of een van deze twee ruilen tegen Fifa Soccer. Tel.02975-62496, liefst omg. Uithoorn i.v.m. vervoer.

Te koop: Game Boy + 13 spellen + veel tijdschriften etc. Prijs *ƒ*195,-. Tel.05980-26599.

PC

Te koop: Police Quest 3 met handleiding en hintbook. Prijs ƒ45,-incl.verzending. Gevraagd: Chuck Yeager's Air Combat. Tel.076-877411 (Ralf) na 17.00 uur

Wie heeft voor mij: Maddog 2 (CD-ROM) of One Must Fall (CD-ROM of disk). Ik heb Hellcab NYC (CD-ROM). Tel.04902-46181, Jeroen.

Te koop/te ruil: o.a. Mortal Kombat 2, Magic Carpet, Rise of the Robots, Themepark, Doom 2, Delta V, Dreamweb, Alien Logic, Little Big Adventure, Cannon Fodder 2, Ecstatica, Klik & Play, Armord Fist, Aladdin, Lion King, Desert Strike, Magic Big 2, Cobra Mission, Quarantine etc. Ik heb ook CD-ROM's die ik wil verkopen/ruilen. Tel.01650-41074, Dennis.

Wie heeft voor mij het spel Doom 1 of 2? Tegen betaling of te ruil. Tel.01682-4057, Wiljo Silvius (Klundert).

Te koop: SimCity 2000 + handleiding + doos voor ƒ50,-. Tel.02209-3450.

Gezocht: een kleuren VGA-kaart (moet XT compatible zijn) + beeldscherm (min. 13 inch). Ik bied er ƒ150,- voor. Tel.035-854460, Tijmen (omg. Hilversum, of je moet eigen vervoer hebben).

Te koop: Gabriel Knight Sins of the Fathers (CD-ROM) ƒ75,-, B-17 Flying Fortress ƒ25,-, Prehistoric 2 ƒ15,-. Alles origineel met doos en handleiding. Ik wil alleen ruilen tegen andere gave CD-ROM spellen. Tel.04257-9397, Peter (Baarle-Nassau). Na 17.00 uur.

Te ruil: jouw Larry 1 VGA (CD-ROM of disk) tegen mijn Fifa Soccer, Aladdin, Lion King, Larry 6. Gezocht: Fasttracker 2.01 (sample/mod programma) tegen betaling. Tel.01825-2402, Ferdinand.

Wie wil er met mij spellen ruilen. Ik heb o.a. Quarantine, Lion King, Aladdin, Doom 1 en 2, Blackthorne e.v.a. Ik heb het liefst vlieg- of sportspellen (bijv. Dawn Patrol). Tel.01696-14536, Ferry (omg. Breda).

Te koop/te ruil: Prince of Persia, Outrun, Lingo, Boggle, kruiswoordraadsels, Lode Runner, Sokoban, Popcorn, Kong, Pool, Paratrooper, Pinball, Spiderman etc. Tel.045-715830, Wouter (Heerlen).

Te koop: Mortal Kombat 2 ƒ30,-. Te ruil gevraagd: Super Street Fighter 2, Samurai Showdown, World Heroes, GIF-plaatjes. Ik wil het ruilen tegen: Aladdin, Alone in the Dark 2, SimCity 2000, Mortal Kombat 2, Michael Jackson in Flight, Jurassic Park, Wacky Wheels, The Lion King, Doom 2, Street Fighter. Tel.05410-23241, Hasan.

Ik zou graag de spellen: Police Quest 4 en Gabriel Knight willen hebben. Zelf heb ik: Mortal Kombat 2, Lemmings 3, Rise of the Robots en nog veel meer. Tel.046-378574, René.

Te ruil: Doom 1, JP, Flashback, Blake Stone, Tiefighter, Settlers, Zool 2, SF 2 etc. Ruilen tegen een ander leuk spel. Te koop: Oscar ƒ35,-, Goblins ƒ30,-, It came from the Desert ƒ20,- (incl. handleiding en doosje). Tel.02520-20065, Erik.

Gezocht: het spel One Must Fall 2097, Quarantine. Ik heb voor jou: Doom 2, SC 2000, Theme Park, Rampart, F15 Strike Eagle 2, Stunts, Jazz Jackrabbit X-mas Edition, Flight Simulator 4.0, Ironman, CD-Man, Keen 4, Goblins 3, LHX Attack Chopper, F19 Stealth Fighter. Tel.038-651463, Remco (Zwolle).

Ik zoek software voor mijn Micro Pcm 1 Pro Sound kaart (geen software die er al standaard bij wordt geleverd). Als je iets hebt bel dan even. Ik zoek vooral de Voice Assist). Tel.05126-2892, René.

Te koop gevraagd: complete 386 PC met SVGA monitor voor ca. ƒ100,-. Tel.043-638591, Juul of Serve (Maastricht).

Te ruil gevraagd: Battle Isle 1 of 2, Lords of the Realm, MK 2. Ik heb: Syndicate + datadisk, The Elder Scrolls, Space Hulk en div. andere spellen. Tel.08365-42101, Niels.

Te ruil: mijn Doom 2, Civilization, Lion King, Dune 2, SC 2000, Keen 5 en 6, Wackey Wheels etc. Tegen jouw: Keen 1, 2, 3, 4, 7 of 8, Doom, Top Gun, Flight Simulator, Lotus 1 of 2, Another World en andere toffe spellen. Tel.01650-63375, Roosendaal.

Te koop/te ruil: Doom 2 ƒ30,-, Aladdin ƒ30,-, Mortal Kombat ƒ30,-, Lion King ƒ30,-, Pinball Fantasies ƒ25,-, SimCity 2000 ƒ30,-, Epic Pinball ƒ25,-, Flashback ƒ25,-, Silver Pinball ƒ25,-, Blackthorne ƒ25,-, Comanche ƒ25,-, Roger Rabbit ƒ30,-, Lotus 3 RECS ƒ20,-. Wolfenstein 3D ep. 1 t/m 6 ƒ20,-. of ruilen tegen: Fifa Int. Soccer, 7th Guest, Kick Off 3, 11th Hour, Mortal Kombat 2 of andere gave spellen. Tel.01860-18043.

Te koop: Tie Fighter ƒ75,-, Super Space Invaders ƒ50,-, Space Legends (Elite, Megatraveller, Wingcommander) ƒ75,-, Triple Action (Hammerboy, Flashy Cars, F14 Tomcat) ƒ25,-. Bij aankoop van een spel gratis Tongue of the Fatman of NY Warriors of Carnage. Tel.040-862605, na 18.00 uur.

Te ruil: Earthsiege, Raptor, Doom 1 en 2, Dune 1 en 2, Theme Park, Syndicate, Settlers, SF 2, Xwing, Sam & Max, FS5, SC2000 etc. Outpost, Indycar + expansion disk, Nascar, F1 GP, Alone in the Dark 2, Colonization, Civilization, RRT-deluxe, Fifa International Soccer, Prince 1 en 2, Cannon Fodder, Micro Machines, Pinball Fantasies + Dreams 2 etc. Graag ruilen tegen soortgelijke spellen. Tel.04189-2196, Valentijn.

Te ruil: Bloodstone (CD-ROM) vooe een ander leuk spel (bijv. X-mas Lemmings of God of Thunder). Tel.03425-2340, Cris.

Te ruil: Doom 1 en 2, Theme Park, SimCity 2000, Fifa Soccer, Dune 1 en 2, Aladdin, Day of the Tentacle, Jurrasic Park, Tie Fighter, Flashback, Lion King en veel andere spellen. Ik wil 1 van deze graag ruilen voor Larry 5/6, Outpost, Myst, MadDog McCree 1/2. Tel.01810-16038, na 19.00 uur.

Te koop: Quarantine, Theme Park, Doom 1 en 2, MK 1 en 2, SF2, Xwing en nog veel meer voor ƒ25,- (behalve MK2, die kost ƒ35,-) of te ruil tegen andere coole spellen. Tel.077-540254 (Chris) of 077-541043 (Joost).

COMMODORE

Te koop gevraagd: Maniac Mansion voor de Amiga 500. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.055-217760, Marcel (evt. antw.app.).

Te koop: Amiga 500 + geheugenuitbreiding + extra disk drive + kleurenmonitor + muis + joystick + div. spellen etc. Prijs ƒ499,-. Tel.030-281118, Leander Bloemers.

Te koop: Commodore 64 met tv-aansluitkabel, diskdrive voor 5,25 disketteformaat, toetsenbord + 2 joysticks + opbergkisten en lege floppy's + boeken + ruim 1000 spellen en programma's voor ƒ550,-. Tel.01720-34598, Alphen a/d Rijn (na 16.00 uur).

Te koop: Commodore 64, met 1541-II disk drive, 2 joysticks, bak software. Alles geheel compleet, weinig gebruikt en 100% werkend. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.03450-17957.

Te koop: Amiga 500 met ruim 100 disks, 1Mb (uitgebr. geh.) + 2 joysticks + scart TV kabel etc. Veel spellen!. Prijs ƒ350,-. Tel.03430-17052, na 18.00 uur.

Te koop voor Amiga: Superman en Space Ranger. Samen voor ƒ50,-. Tel.040-862605,na 18.00 uur.

DIVERSEN

Wie o wie heeft er spellen voor de Macintosh? Ik zelf heb ook een aantal spellen. Wil je ruilen? (geen kosten). Tel.05280-62404, Fred, na 16.00 uur.

Te koop: Amerikaanse 3DO multiplayer + 3 joypads + 16 spellen (o.a. Shock Wave, Street Fighter 2 Turbo, Samurai Shodown, Way of the Warrior, Road Rash, Total Eclipse) + aansluitapparatuur en handleidingen. De spellen kunnen ook apart verkocht worden voor ƒ100,- à ƒ125,- per stuk. Tel.079-424576.

Te koop: Amiga CD 32-bit spelcomputer met 14 spellen (o.a. Labyrinth of Time, Rise of the Robots, Universe, Alfred Chicken, Microcosm) + 2 joysticks + muis voor ƒ700,-. Evt. ook te ruil tegen SNES met 2 joysticks, min. 10 spellen en evt. action replay. Tel.02290-33518.

Te koop/te ruil voor Atari Lynx: Rampage ƒ20,-, Casino ƒ25,-, Zarlor ƒ20,- en Batman ƒ15,- tegen voetbal, basketbal, ijshockey of andere leuke spellen. Tel.030-888272, Wouter (Utrecht). Na 16.00 uur.

Te koop: Lynx handcomputer + transformator + tas + 14 spellen. Nieuwwaarde totaal ƒ950,-, prijs ƒ400,-. Tel.030-281118, Leander Bloemers.

Te koop gevraagd voor Atari Lynx: Klax en Ms. Pacman. Tel.020-6171643, na 17.00 uur.

Ik zoek een SNES of MegaDrive met min. 1 spel en een kleurentelevisie voor max. ƒ300,-. Tel.04135-2344, Thijs (omg. Erp, Noord-Brabant).

Gevraagd voor Atari Lynx: Paperboy, California Games en Awesome Golf. Ik bied ca. ƒ25,- per spel. Tel.04920-40965, Andre.

Te ruil: Scope 6 compleet (SNES) tegen Ecco the Dolphin (MegaDrive). Ook te ruil voor SNES: Batman Returns met (Duits) boekje en doosje tegen Earthworm Jim, Batman & Robin, Street Racer, Ren & Stimpy (Timewarp), Mickey Mania of Super Street Fighter 2 Turbo. Allemaal met boekje. Tel.04450-3449, Meindert (na 17.00uur). Alleen Zuid-Limburg.

Te koop: MegaDrive (1 jr.) met 6 spellen op 4 cassettes (Megagames 1, Sonic 1, Two Crude Dudes en Mickey) voor ƒ250,- of te ruil tegen SNES met Street Racer of ander leuk spel. Tel.020-6964238, Jorrit (Amsterdam).

Te koop/te ruil: Game Boy + accu + adapter + 5 spellen (4 in 1: Yoshi, Shadow Warrior, Double Dragon en Bubble Bobble en los spel: Batman). Prijs ƒ200,- of ruilen voor Game Gear met 1 spel of voor SNES of Mega-Drive 2 met 1 spel. Tel.02260-16913, Justin (N. Scharwoude). Na 15.40 uur.

Te koop aangeboden: Supervision + 5 spellen (Alien, Brain Power, Crystball, P52 Sea Battle en Eagle Plan) voor ƒ150,-. Tel.055-220390, Arjan (Apeldoorn).

Te koop: Amiga CD32 incl. Nigel Mansell, Microcosm, Sabre Team, Gunship 2000, Frontier Elite 2. Prijs ƒ800,-. Tel.079-213881.

Te koop voor MegaDrive: Aladdin ƒ75,-, Road Rash 2 ƒ75,-, Pit Fighter ƒ25,-. Of ruilen voor goede PC spellen. Te koop/te ruil: Commodore 64 + drive etc. Zeer veel spellen. Voor ƒ250,-. Tel.03413-1754, na 19.00 uur.

Te koop/te ruil: Amiga CD32 spelcomputer met 14 spellen (o.a. Microcosm, Rise of the Robots, Sensible Soccer, Alfred Chicken etc.) + muis, demo's, 2 joysticks voor ƒ700,- of ruilen voor SNES met min. 10 spellen en 2 joysticks en evt. ook een action replay. Tel.02290-33518.

Te koop/te ruil: SNES + 5 spellen (Zelda, Star Wars, Mario World, Mario All Stars, Battle Tank) + 1 joystick + aansluitingen voor ƒ500,- of ruilen tegen een Mega CD spel. Tel.072-612139, Alkmaar.

Te koop: MegaDrive met 17 spellen, 2 controllers (1x6-knops), menacer scart cable. Incl. doosjes en boekjes ƒ675,-. Tevens te koop voor PC CD-ROM: Rebel Assault ƒ65,-, Stellar 7 ƒ40,-, Privateer + Strike Commander ƒ120,-, 3D Dinosaur Adventure ƒ80,-. Voor PC disk: Terminator Rampage ƒ65,-. Tel.04104-78051.

Te koop/te ruil gevraagd voor de PC: Larry 1, 2 en 3, Quarantine. Voor SNES: Jungle Strike, Vortrex, SimCity, Street Racer. Voor MegaDrive: WWF Raw, Beavis & Butt-head. Zelf heb ik voor de PC: Centutio, Outrun, GP, Pinball (Epic) etc. Voor de SNES: Super Tennis, Street Fighter 2 Turbo, Yoshi's Safari, Battle Clash, TMHT Tournament Fighters, Starwing. Prijs maakt niet veel uit. Tel.01682-3494, Dennis.

Te koop/te ruil: NES + vele spellen + opbergbak en Lynx met 5 spellen en opbergtas. Te ruil tegen: MegaDrive of NES en Lynx tegen PC of CD-i. Te koop: Lynx ƒ200,-, NES ƒ820,-. Beide voor ƒ1000,-. Spellen ook los te koop. Tel.01650-54817.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 2 spellen. Prijs n.o.t.k. of te ruil tegen een SNES + spel(len). Tel.05738-1811, Ruud.

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Bas le Clerq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP,
Anne Rose Oosterbaan

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard

Uitgever
Gregory Mijatovisch

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Medai Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

Aangesloten bij Notu

EEN NIEUWE LENTE, EEN NIEUW GELUID

Ben: Hé Bas zou jij geld willen verdienen?
Bas: Waar dan ook, hoe dan ook, waarmee dan ook.
Ben: Zie je het zitten om de hele dag games te spelen?
Bas: Doe `ik al, maar kunnen we even terug naar dat geld verdienen?
Ben: Daar heb ik het over, daarmee kun je geld verdienen.
Bas: Bonuspunten Ben, geen echt geld waarmee je je huur kunt betalen ofzo.
Ben: Jawel dat kan wel.
Bas: Geen grappen met mij, Ben!!
Ben: I kid you not, je speelt een nieuw uit te komen spel en geeft je mening erover en pling kassa.
Bas: Wow!!!

Voor ik het goed en wel wist bevond ik mij in de PU-gelederen en moest ik rekening gaan houden met vergaderingen en deadlines. Hoe dan ook, ik kan van een van m'n hobby's m'n werk maken en da's toch niet slecht lijkt mij. Verder ben ik een fanatiek frisbeër en trekkie (ja, ik ook al) en begint mijn lichaam steeds voller met tattoo's te raken. Dus als ik niet achter een beeldscherm zit, kun je me in het Vondelpark of in het universum vinden. Ook spendeer ik nogal wat tijd in tattoo shops en ben dus een redelijk druk ventje. Goed, ik ga mijn best doen om er wat van te maken hier bij PU en ik ben heel benieuwd wat jullie ervan denken. Greetings amigo's, let's rock.



BAS

Het volgende nummer van Power Unlimited verschijnt 24 mei 1995


SNEL, DYNAMISCH EN ZÉÉR HUMORISTISCH; DAT IS STREET RACER. SUPER FUN GEGARANDEERD !
STREET RACER
MEGA DRIVE
Ubi Soft
SEGA
© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
LUDI GAMES
vivid image
Ubi Soft
bart smit
NU OOK OP MEGA DRIVE...